Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40, Österreich ÖS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Mag

1/93
DM 7.-

Das Spiele-Magazin plus Diskette

Gewinnspiel

mit Preisen im Gesamtwert von

10.000,-

F15 III
Die neue Referenz

Task Force 1942
Die flotte Simulation

Alone in the Dark
Das Haus des Grauens

Apogee Special
Die Shareware Profis

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.
Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

COMPUTEC Verlag
Reklamation PC Games 1/93
Postfach
8500 Nürnberg 1



E X K L U S I V

History Line 1914-18
Spielbares Battlefield mit allen Features!

WHAT'S UP?



Die PC Games Redaktion hat sich zum Ziel gesetzt, ein umfassendes, informatives Magazin für den Leser zu gestalten und nicht an seinen Interessen vorbei zu produzieren.

Zu dieser Zeit und an ähnlicher Stelle kann man Vieles über resümierende Rückblicke und prophetische Ausblicke lesen. Oder es wird über die Hektik dieser Tage und die beschauliche Ruhe zwischen den Jahren sinniert. Etwas, das uns bei der noch jungen Existenz der PC Games schwer fällt. Dennoch kann man eines jetzt schon feststellen. Der überaus erfolgreiche Sprung aus den Startlöchern läßt erkennen, daß die Redaktion den richtigen Kurs eingeschlagen hat. Jetzt ist es uns auch möglich, für die vielen positiven, aber auch kritikvollen Zuschriften gebührend Dank zu sagen.

Zusammenstellung und Aufbereitung des Inhalts erhielten von Ihnen durchwegs gute Noten. Viele haben erkannt, daß sich PC Games, aufgrund der Vor-Ort-Messeberichte, der Reportagen über aktuelle Spiel-Entwicklungen, der ausführlichen Interviews, der kompetenten Spieletests und nicht zuletzt einer Vielzahl an Querinformationen, nicht als reines Testheft oder gar Softwarekatalog versteht. Nicht zu vergessen ist natürlich auch die monatliche Coverdisk. Auf diesem Weg wollen wir Ihnen auch weiterhin eine unentgeltliche Serviceleistung bieten. Sie können sich so bestens über die Reviews hinaus, Eindrücke von aktuellsten Spielen verschaffen. All das gibt PC Games schon jetzt ein eigenständiges, unverwechselbares Gesicht.

Natürlich gilt es, noch hier und da einige Geburtsfältchen auszubügeln. Auch aus diesem Grund möchten wir in dieser vierten Ausgabe eine kleine Leserbefragung durchführen. Sie soll uns einfach dabei behilflich sein, unsere Leser besser kennenzulernen. Mit diesem Wissen läßt es sich dann auch wesentlich leichter auf Ihre Bedürfnisse und Wünsche eingehen. Denn das ist es, was wir wollen: Nicht von einem abgehobenen Standpunkt aus, ein Magazin an den Interessen Anderer vorbeiproduzieren. So werden wir PC Games schon ab der nächsten Ausgabe ein paar Seiten zusätzlich gönnen und damit momentan noch etwas eingeschränkte Rubriken zu Ihren Gunsten ausweiten.

Für die kleine Mühe und Hilfe bei der Teilnahme an der Leserbefragung will Sie die Redaktion natürlich auch entschädigen. Jeder Einsender nimmt automatisch an dem damit verbundenen Gewinnspiel teil. Hier winken Ihnen immerhin Gewinne im Gesamtwert von DM 10.000,- . Also, wenn Sie sich ein zusätzliches, tolles Weihnachtsgeschenk machen wollen...
Abschließend möchten wir es natürlich auch nicht versäumen, Ihnen doch noch eine schöne Weihnachtszeit und einen guten Start in das neue Jahr zu wünschen.

Christian Müller
Leitender Redakteur

INHALT

RUBRIKEN

SPIEL DES MONATS

REVIEWS



New World Computing schafft mit Clouds of Xeen den ersten inhaltlichen Neuanfang inmitten einer Rollenspiel-Opera. Dies tut allerdings der hervorragenden Qualität dieser neuen Herausforderung in keinster Weise Abbruch.

50

PREVIEWS

SPECIALS

SHAREWARE

HARDWARE






30

Mit dem dritten Teil der F15 Strike Eagle Serie schnellt neben den Hardwareanforderungen auch die Spielfreude nach oben.






24

Als Vektordetektiv auf der Suche nach dem Bösen. Infogrames hat es geschafft, Fiktion und Realität näher zusammenzurücken.



63

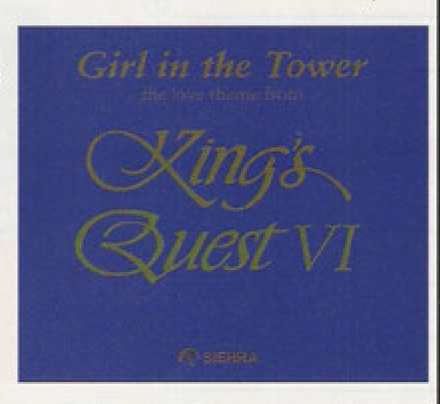
Die PC Games Leserbefragung und das Super-Gewinnspiel.

Up To Date

Von Thorsten Szameitat

Zeit für Sound

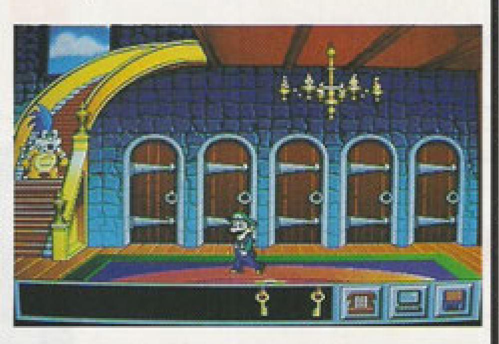
Kurz nach der Veröffentlichung von King`s Quest 6, geht Sierra nun noch einen Schritt weiter und liefert den Soundtrack zum Spiel. Bis dato eine Domäne der Kino-Film-Industrie, findet man nun mit dem Love Theme "Girl in the Tower" erste, ernstzunehmende Versuche auch in der Computer-Spiele-Welt. Mark Seibert, Jane Jensen und Jeff Hall zeichnen sich für diese Stück, mit einer Laufzeit von fast vier Minuten und starken Erinnerungen an Joe Cocker, verantwortlich. Melodiös und mit kraftvollem Stimmengeleit ein typischer Top 50-Kandidat.

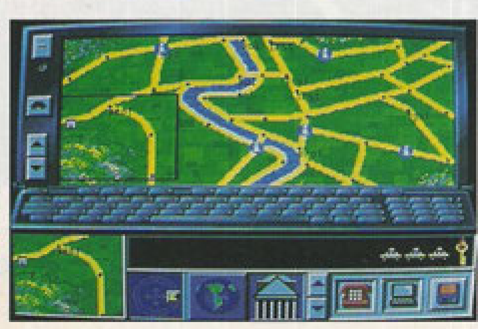


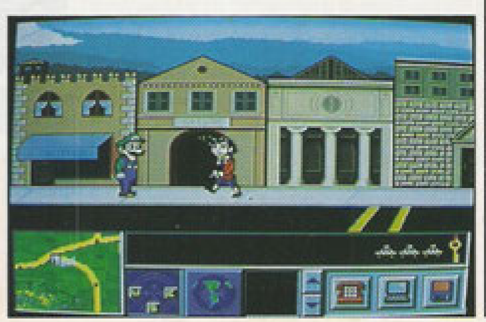
PC Mario is Missing

Der Klempner ist da, auch wenn der Titel etwas anderes vermuten läßt. Jetzt turnt er auch bei uns. Mario, Nintendo-Maskottchen und Sinnbild einer neuen Generation von Computer-Spielern hält demnächst auch auf dem PC Hof.
In einem verkappten Adventure kämpft sich unser Handwerkerfreund durch die verschiedenen Levels, immer konversationsfreudig und auf der Suche nach allerlei Sammlergut mit eventuellem späteren Nutzwert. Erscheinen soll "Mario is Missing" im ersten Quartal 1993, aus dem Hause Mindscape. Der Preis stand zum Zeitpunkt der Texterstellung noch nicht fest.

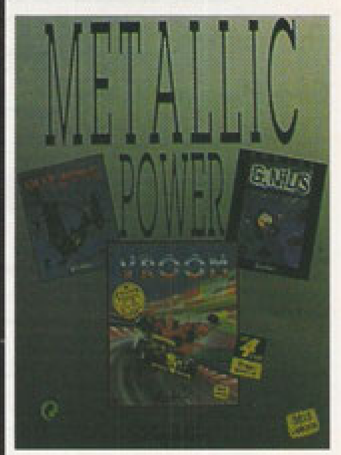








Nerven aus Stahl?

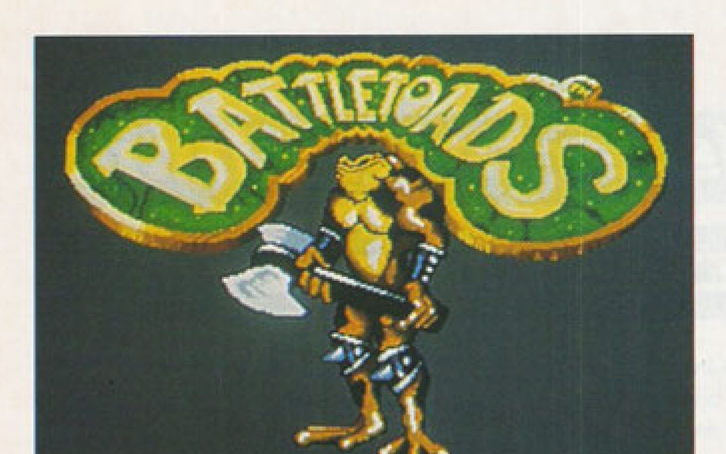


Zur Überbrückung der Wartezeiten auf die zwei großen Neuen aus den Hause Lankhor, gibt es jetzt ersteinmal eine Compilation. Viel Spaß für wenig Geld. Metallic Power bringt dem Käufer neben stundenlangem Fieber die Spiele Vroom, Outzone und G.Nius. Na, wem da nicht warm ums Herz wird.



Der Patrizier auf CD

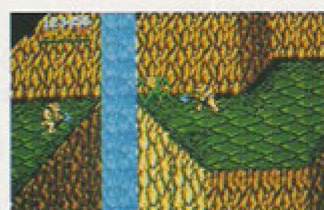
Ascon aus Güterloh sorgt für Nachschub auf dem CD-Rom-Markt. Für alle bereits bestens ausgestattete PC-User gibt es nun den Verkaufsschlager "Der Patrizier" auch auf CD. Schneller, besser, schöner. Der Trend der Zeit.



Kampffrösche

Nach dem großen Erfolg der Konsolen-Version von "Battletoads", kommt nun auch der PC-Joystick-Akrobat in den Genuß dieses hochkarätigen Renn- und Prügelspiels. Spitzensprites und ein langanhaltener Spielspaß, werden auch die PC-Fan-Gemeinde in ihren Bann ziehen.
Ab Januar kann es dann krötenmäßig losgehen.





Neuheiten aus dem Hause Electronic Arts

Die Götter sind zurück. Und mit ihnen das Bullfrog-Team. Nun kann und darf auch auf dem PC zum zweiten Male Gott gespielt werden. Immer gestreng dem Motto: Nur eine glückliche Gefolgschaft ist auch eine loyale Gefolgschaft. Basierend auf dem ersten Teil, soll sich dennoch sowohl Bedienung als auch Spielbarkeit mächtig gemausert haben. Populus II: Trials of the Olympian Gods wird uns im ersten Quartal 1993 mächtiger machen, als irgendein anderes Spiel. Und sei es nur mächtig gespannt. Zweite Neuheit: Patriot, von Three Sixty Pacific. Noch in diesem Jahr, könnte uns eine neue Land-Kriegs-Simulation ins Haus stehen. Geschmackvoll in das Golfkriegsszenario versetzt, erhält der Spieler das Kommando über 2.500 militärische Einheiten. Angefangen von Bodentruppen über die Artillerie bis hin zur Luftunterstützung. Die PC Super VGA-Version wird um die DM 100,- Kosten und wie gesagt wahrscheinlich den Gabentisch noch erreichen.





ORGATEC Köln

Organisierte Technik im Zeichen des Doms

Auf der internationalen Büromesse in Köln vom 22. bis 27. Oktober 1992 gab es wieder ein Stell-Dich-Ein der führenden Unternehmen in den Bereichen Einrichtung und Ausstattung, Spezialgeräte für die Finanzwirtschaft, Spezialprodukte für das Technische Büro, Bürotechnik, Kommunikationstechnik, Informationstechnik, Software und Büroorganisation. Auf 260.000 qm, die sich auf die Hallen 1-14 erstreckten, präsentierten sich 2.070 Unternehmen aus 32 Ländern. Dabei nahmen die Ausstellungen bezüglich Design und Lebensraum Büro den Löwenanteil der Fläche ein.



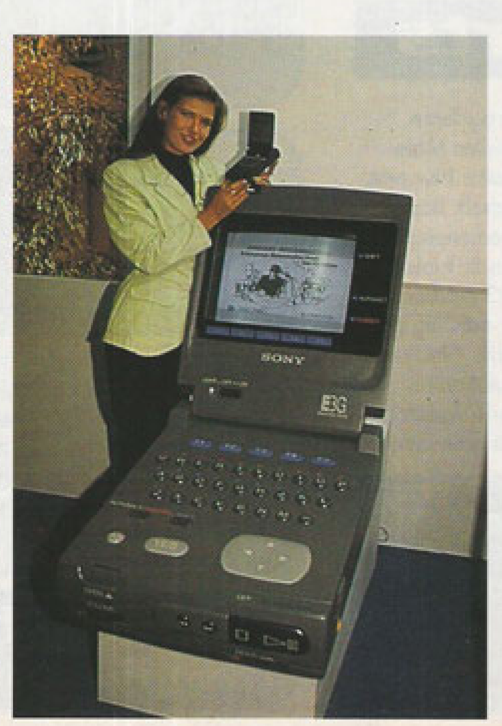
Notepads standen bei den Hardwareanbietern in den ersten Reihen. Ob in der "herkömmlichen", sprich der Tastaturversion oder in der "stiftgesteuerten", zukunftsträchtigen Pen-Screen-Version.

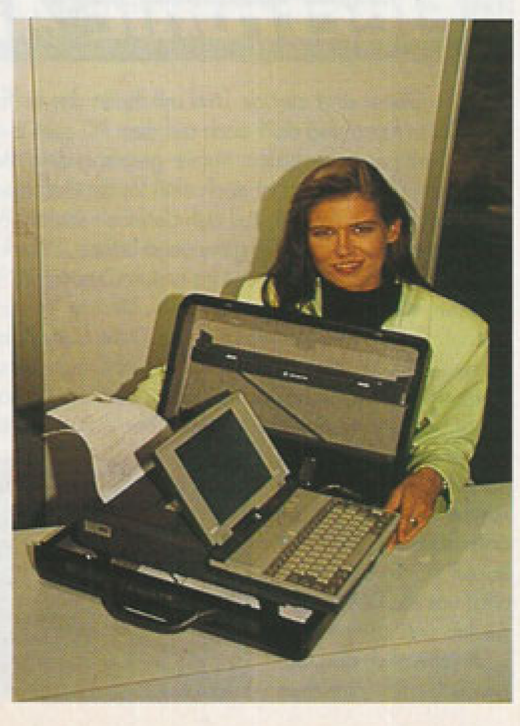
CD-Rom-Laufwerke gehören mittlerweile zum guten Ton bei den Herstellern. Nicht einer, der nicht wenigstens eines in seiner Angebotspalette hat.

Auch für Fans der gerade erst eingeführten CD-I Geräte von Philips gab es schon wieder etwas Neues: Den tragbaren CD-I Player für den, der gar nicht mehr ohne auskommt.

Wer es gar gewagt hat, mit einem C-Netz-Telefon durch die Hallen zu schleichen, der wird sich schon sehr bald gewünscht haben, es lieber zu Hause gelassen zu haben. Die neue D-Netz-Technik scheint in allen Bereichen auf dem Vormarsch zu sein, besonders bei den Preisen. Mehr Technik für weniger als die Hälfte des Preises, was soll man da noch sagen.

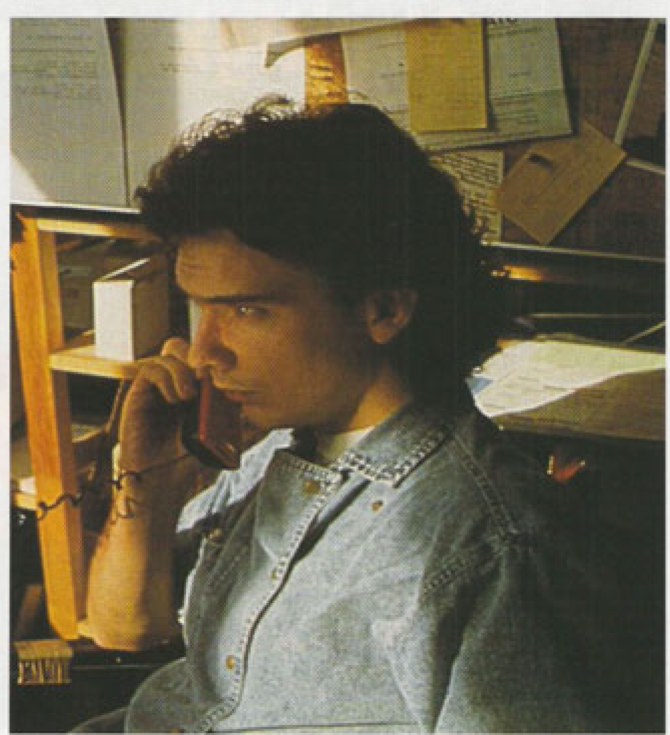
Und wer sich gar nicht von seinen Mäusen trennen mag, kann sich zukünftig ja auf Selbigen ausruhen. Stuhldesign kennt keine Grenzen.





Und es kommt doch!





Sukiya, Stecken- oder Schreckenspferd aus dem Hause Lankohr, könnte noch im ersten Quartal 1993 fertiggestellt werden. Stephane Polard, Grafiker von Sukiya gibt sich zuversichtlich und auch Katie Hollis, die fortan die Aufgaben der bisherigen Pressesprecherin Silvia Trende übernimmt, glaubt fest an diesen Erscheinungstermin.



Für Unterwegs

Amstrad meldet die Einführung eines neuen Notepad-Computers, der sich besonders durch seine Benutzerfreundlichkeit auszeichnen soll. Textverarbeitung, Termin- und Adressverwaltung sowie das Kalkulationsprogramm lassen sich auf einfachste Weise starten und bedienen. Sofortigem Arbeiten steht also nichts im Wege.

Kostenpunkt: knapp DM 500,-



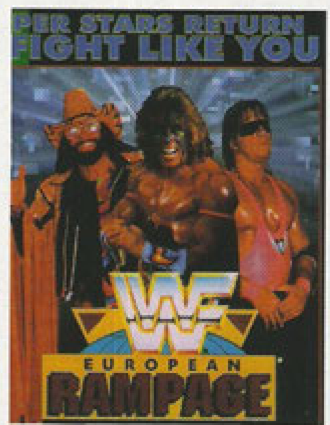
Malprogramm für Windows

Icom-Simulation bringt nun über das Mindscape-Vertriebssystem ein neues Mal- und Zeichenprogramm für Windows auf dem Markt. Die aktuelle Version trägt die Kennzahl 1.0 und nennt sich "Rightpaint". In Unterstützung der 256 VGA-Farben, kann ein jeder seiner künstlerischen Neigung nachgehen, so er denn im Besitz von 2 MB Arbeitsspeicher ist. Als Grafikkartenmindestanforderung reicht die EGA-Version. Einen besonderen Leckerbissen stellt die eingebaute Zoom-Funktion dar, mit der sich auch plastisch experimentieren läßt. Und das alles für circa 120.-DM.



Hogan die Zweite

"WWF European Rampage" ist der Titel der zweiten Runde um Show, Body Slam, Heartbreaker und Doppel-Wopper. Sprüche zum Anheizen, wilde Figuren und noch wildere Namen. Die Stadien und Wohnzimmer stehen Kopf und schon bald, aller Voraussicht nach noch in diesem Jahr, schlagen und smashen sie wieder zu. Es liegt an Ihnen, wer den Tag-Team-Titel mit nach Hause nimmt.

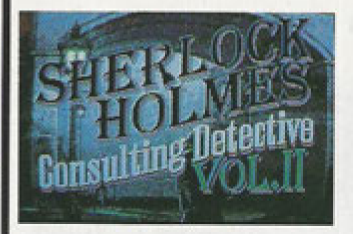


Captive Hintbook

Knapp DM 25,- wird das neue Hintbook, inklusive einer Diskette zur Kartenerstellung, für das Spiel Captive kosten. Mit ein wenig Glück, ist die englische Version noch vor Weihnachten fertig. Auf deutsches Schriftgut kann man dann für das 1. Quartal 1993 hoffen.

Sherlock Holmes 2 auf CD-Rom

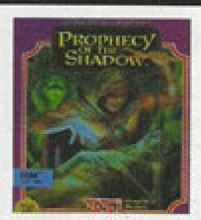
In letzter Zeit medientechnisch hochgepuscht, kommt nun eine weitere Version des englischen Meisterdetektivs aus der Baker-Street. Diesesmal in der CD-Rom-Version. "Sherlock Holmes Consulting Detective Vol. 2" führt uns erneut tief in die düstere Welt der Verbrechen. Grafisch und auch umfangsmäßig sicherlich ein Leckerbissen auf den man sich freuen darf.





Prophecy jetzt in Deutsch

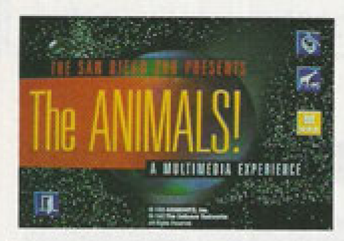
Von Softgold aus Kaarst erreichte uns nun die deutsche Version des SSI-Renners Prophecy of the Shadow. Komplett eingedeutscht kann nun geprüft werden, was es mit der Prophezeihung wirklich auf sich hat.



Neues von Mindscape

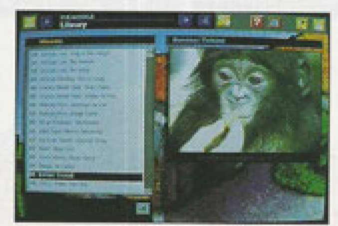
In bester Premieren-Manier, erreichten uns zahlreiche Neuankündigungen aus dem Hause Mindscape. Mit dabei das neue "Multimedia-Lexikon" auf CD-Rom, "Outlander", "Sim Life", "Contraptions" und "The Animals". Die Erscheinungstermine sind allesamt für die nächsten drei Monate angelegt, so daß man sich noch auf einige interessante Neuerscheinungen freuen darf.

ANIMALS









OUTLANDER



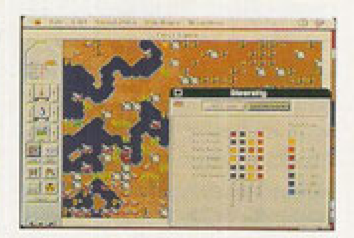


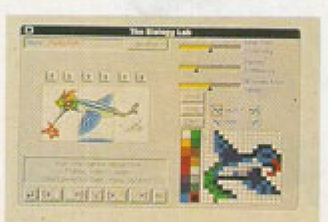


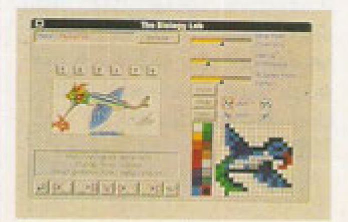


SIM LIFE









Future Show London

Menschenfluten



Earls Court im November 1992. Es war für den Veranstalter die erste Messe dieser Art. Und er war bestens gerüstet. Dachte er. Man hatte Aussteller und Organisation im Griff. Es herrschte mittelprächtiges Wetter, was normalerweise für einen regen Besucherstrom sorgt. Es gab Pressemappen, Messekataloge, VIP-Rooms und guten Kaffee. Aber er hatte keine Ahnung, was er da angerichtet hatte.

von Thorsten Szameitat

Die ersten Worte meines Taxi-Drivers, als wir uns die Straße zu den erlauchten Hallen empor kämpften mögen bezeichnend sein: "Oh, mein Gott. Niemals zuvor habe ich solche Menschenmassen hier gesehen. Und ich fahre nun bereits 24 Jahre Taxi."
So man denn überhaupt noch Einlaß erhielt, konnte man sich ein erstes ernstes Bild vom Ausmaß des Ansturms machen. In zwei Hallen und einer großen Eingangshalle, drängten sich zu Spitzenzeiten bis zu 15.000 zahlende Besucher. Ungezählt die, die sich dem Zahlungsritual nicht unterwerfen wollten. Simon Morris, Marketing Manager von Sega Europa, brachte es auf den Punkt: "Diese Show war zweifelsohne ein großer Erfolg. Zugleich hat sie gezeigt, wie groß das Interesse der Masse an diesem Industriezweig ist." Obwohl nicht dafür bezahlt, war die Meinung von Mark Strachan, Managing Director von Domark: "Du kannst reden bis du im Gesicht blau anläufst, doch was auf der Future Entertainment Show gezeigt wurde, das ist es, was man wirklich als Erfolg bezeichnen kann."

Ein voller Erfolg

Zur Messeeinteilung sei zu sagen, daß sich in Halle 1 ein reiner Consumerblock befand, in dem deutsche Angebote höchstens für internen Gesprächsstoff gesorgt hätten. Fragen Sie mich nicht, wie derartige Preise möglich sind. Doch den Kunden konnte es nur Recht sein. Mindestens ein Spiel hatte jeder unterm Arm. Dazu wurde dann auch noch massig Hardware verkauft. Allen voran, der bei uns erst in diesen Wochen eingeführte Amiga 1200. Aber auch PC-Hardware vom Mousepad bis zum Monitor. Englischer Trend: Dekorstreifen zur Selbstverwirklichung an der Hardware. Halle 2 war dann der Tummel- und Spielplatz für alle Vergnügungssüchtigen. Wer nicht mindestens sieben Fernseher oder Monitore an seinem Stand aufzuweisen hatte, erschien schon recht kümmerlich



in den Reihen der Leinwand- und Monitorgiganten. Dem Wort "Show" wurde dann auch eine ganz besondere Bedeutung beigemessen. Alles, was in irgendeiner Weise als Blickfang dienen konnte, wurde aufgefahren. Autos (bei Gremlin und Domark), Motorräder zur Simulationsunterstützung (bei Electronic Arts), die original Wrestling-Stars (bei Acclaim), Lord Helmchen alias Darth Vader (bei Ubi-Soft), Sonic in lebender Hülle (bei Sega), ein muskolöser Pitfighter (bei Domark) und jede Menge Messehostessen. Doch

was war denn jetzt neu?
Ein Devise der Messeveranstalter lautete: Gezeigt werden solle nur das, was auch irgendwie auf dieser Messe, hier und heute, käuflich erworben werden kann. Es gab also offiziell kaum Neuheiten aus dem Spielebereich. Doch was aus- und vorgestellt wurde, das wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten.

Spiderman und Hulk Hogan

Acclaim präsentierte sich mit einem, in Farben und Dekor den jeweiligen Spielen angepaßten Multistand. In einer der Ecken, die den Besuchern als erstes ins Auge fallen, fand die Vorstellung von WWF 2 statt. Täglich fand sich dann auch eine dieser Show-Größen zur Verkaufsförderung am Stand ein. Sie können sich sicherlich vorstellen, was dann los war. Zwei Ecken weiter lugte Spiderman in hängender Position auf die illustre Menge. Ein typisches New Yorker Yellow Cab-Taxi konnte man dort vorfinden, wo sich die Drachenbrüder nun schon zum dritten Male für Recht und Gerechtigkeit einsetzten. Wer nach dem lauen Film noch ein mittelprächtiges Spiel möchte, der konnte sich Alien 3 zu Gemüte führen. Domark promotete nun auch seine letzten Pitfighter-Umsetzungen und erhofft sich mit James Bond - The Duel einen weiteren Kassenschlager. Dragons Fury und Harrier AV8B waren weiter Fokuspunkte am Stand.
Wer sich zu Electronic Arts begab, der konnte sich an einer Road Rash Simulation versuchen. Auf zwei Original-Motorrädern konnten jeweils zwei Mann Stärken und Schwächen des Gegenübers prüfen und gegebenenfalls auch ausnutzen.
Volksheld Nigel Mansell gab sich, zumindestens via Spiel, am Gremlin-Stand die Ehre. Mit sattem Sound konnten hier die ersten Fahrstunden genommen werden.
Wer es doch lieber beschaulich mag, der konnte zusammen mit David Leadbetter einige Löcher lang am Microprose-Stand putten und driven. Gehörig mehr Drive hatten allerdings die Flug-Kampf-Simulationen ATAC und Harrier Jump Jet, die via Großbildschirm und Recaro-Pilotensitz präsentiert wurden.
Auch in England äußerst aktiv: Philips. Mit ihrem CD-I-Player starten sie jetzt zur Großoffensive auf den europäischen Wohnzimmermarkt. Über 20 Softwaretitel waren auf der Messe verfügbar.



Die Future Show bot für jeden Geschmack etwas, gleich, ob der Sinn nach Spiel, Sport oder Massenauflauf stand.



Ocean, die sich zwischen zwei Riesenrutschen mit der größten Monitorleinwand darstellten, hatte auch die meisten Stars unter Vertrag. Türklinkenreichenderweise gaben sich Kim, Bruce, Mel, Hulk und all die anderen auf den 60 Screens die Klinke in die Hand.
Wer schon immer einmal fliegen wollte wie eine Fliege, dem konnte am Stand von Psygnosis geholfen werden. Bar-Flying heißt der Spaß, bei dem man sich einen Klett-Anzug anzieht um dann via Trampolin an einer Klettwand kletten zu bleiben. Echt spaßig, vor allem, wenn man sich von alleine nicht mehr lösen kann. Daneben konnte man auch schon einmal bei Tomaten und Creepers verbeischauen.
Dem Lord die Mütze verbeulen konnten alle Jung-Lukes am Stand von UBI-Soft, an dem neben Jimmy`s Tennissimulation von Blue Byte auch der Krieg der Sterne tobte.
Ansonsten sorgten sowohl ein Radiosender mit einem professionellen Showprogramm sowie ein Betreiber einer Virtual-Reality Anlage für
Stimmung und Abwechslung. Und man soll es nicht glauben, selbst an einem Platz, an dem sich selbst Ameisen beengt vorkommen würden, selbst da finden viele noch einen Platz, um sich hinzusetzen. Meistens allerdings mitten im Weg .

Supergames Paris

Von Baguette, Wein und Software

Alle Jahre wieder, findet sich in der französischen Metropole ein, was Rang, Namen oder beides in der Computer-Spiele-Industrie hat. Dieses Jahr mußten viele allerdings umdenken.

Von Thorsten Szameitat

Zum ersten Mal fand Frankreichs-Spiele-Messe Nummer eins im neuen World-Trade-Center, dem CNIT statt. Im Schatten des monumentalen Arc, der gegen Abend mit blauem Licht geflutet wird, was allerdings herzlich wenig mit dem Messebericht zu tun hat, auch wenn es toll aussieht. Vom Hotel im verschlafenen und romantischen Teil von Paris, bis hinein in die futuristische Aura des neuen Banken und Kongress-Viertels dauerte es nur 15 Minuten. Dennoch hatte man das Gefühl sich in einer anderen Welt zu befinden. Futuristisch anmutend, erheben sich die Bauwerke über den historischen Teil der Stadt. Wenn es soetwas wie bauliche Kälte gibt, hier ist sie zu Hause.

Nach dem problemlosen Einlaß wurde der unbedarfte Besucher gleich einmal von einem Großmonitor begrüßt, auf dem sich der Maximum Overkill graziös fortbewegte. Was wir hierzulande über Softgold beziehen werden (deutscher Titel zum Zeitpunkt der Texterstellung: Comanche), das erscheint in Frankreich, wie so vieles über UBI-Soft. Auch Sierra ließ sich in Paris von UBI vertreten, wenngleich Samantha Flint zumindestens am Donnerstag höchst selbst anwesend war. Von Seiten der Softwarehersteller hatte Coktel Vision den sichtlich größten Stand, so daß sich jeder Besucher ausgiebig mit Gobliins 2, Ween, Inca und der Lernsoftware von Coktel beschäftigen konnte.
Wer ein "Häuschen" weiterschaute, der hätte sich sehr leicht blaue Augen holen können. "Best of the Best" veranlaßte Loriciel zum Aufbau eines Kick-Box Rings, in dem Profis zeigten, in wieweit Computerspiel und Realität übereinstimmen. Basierend auf dem Verkaufsschlager Panza-Kickboxing, kommt nun eine verbesserte und überarbeitete Version in den Handel, die unter anderem auch eine Kumitee-Variante beinhaltet. Parallelen zum neusten Film mit Ralph Möller, Deutschlands populärstem Bodybuilder, der voraussichtlich im Januar in die Kinos kommt, gibt es nicht. Desweiteren wurden Einblicke in Entity, D-Day und die Cartoons gewährt. In der Planung befindet sich zur Zeit eine Tischtennis-Simulation, auf die man gespannt sein dürfte.

Hardware-Neuvorstellungen

Die Hardwareseite war trotz der Neuvorstellungen von Atari (Falcon 030) und Commodore (Amiga 1200) fest in Apples Hand. Das neue Powerbook 180 und jede Menge Spiele auf mehr als 20 Rechnern deuten an, wovon man schon lange ausgeht. Neben dem PC wird es in Zukunft nur noch eine ernstzunehmende Rechnerreihe geben.





In Paris stand das Publikum nicht so dicht gedrängt wie in London, dennoch war die Supergames für viele Aussteller ein voller Erfolg.

Unübersehbar präsentierte sich Philips in der Stadt an der Seine. Inca auf CD-I war sicherlich eines der Messehighlights. Ein übergroßer Inca Kopf in blauem Licht sorgte dann auch für die richtige Stimmung.
Unmittelbar in der Nähe des Eingangsbereiches hatte sich Delphine niedergelassen und konnte in aller Ruhe die begeisterten Gesichter des Publikums zur Kenntnis nehmen, die sich beim Anblick von Flashback ergaben. Gleich dahinter: Nigel Mansell`s Rennzirkus am Stand von Gremlin. Wann es Zool für den PC geben wird? Lolli lutschen und abwarten.
Elite 2 und Batman Returns, diesesmal auch auf dem PC, das waren die Aushängeschilder bei Konami. Zwei Reihen weiter konnten dann bei Cheetah die passenden Figuren-Joysticks in Augenschein genommen werden.
Microprose brachte Klasse und Masse auf die Screens. F 15 III, Task Force, The Legacy, Formula One, Rex Nebular, ATAC und Harrier lockten die Besucher in Scharen. Virgin verstrickt sich noch immer in den wirren des KGB, verhielt sich aber sonst eher ruhig. Nicht mit Stand, aber mit Kaffee konnte Lankhor, vertreten durch die neue, Katie, und die alte Pressesprecherin, Silvia, aufwarten. Bis zur Fertigstellung von Black Sect und Sukiya werden wohl noch einige Monate vergehen, so daß sich ein eigener Stand auch kaum gelohnt hätte.

Tilt d`Or Verleihung

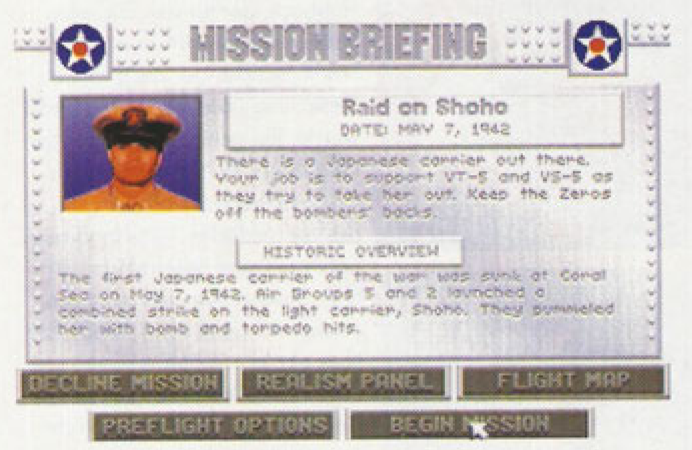
Am Donnerstagabend ging es dann noch einmal so richtig zur Sache. Auf der Showbühne des Tilt-Magazins kam es zur langerwarteten Tilt d`or Verleihung, Frankreichs Oscar für die Computerspiele. Rein subjektiv werden hier die Kategorien Grafik, Sound, Animation und das jeweilige Genre mit Pokalen bedacht. Bedacht wurden Rex Nebular für den PC als bestes aller Adventures, Ultima Underworld für den PC als bestes Rollenspiel, Aces of the Pacific für den PC als beste Simulation, Inca für den PC in Punkto Grafik, Alone in the Dark auf dem PC für seine grandiosen Animationen, Dune, Sie werden es kaum glauben, ebenfalls für den PC aufgrund seines herausragenden Sounds, Prince of Persia, Achtung, für den Mac, als bestes Actionspiel, Sensible Soccer als beste Sportsimulation, diesmal für den Amiga.
Nach dem Geschäft die Fete. Für Leib, Seele und Ähnliches konnte man anschließend auf der obligatorischen Tilt Fete sorgen. Von Hummerschwänzen bis Lachs gab es alles was das Herz begehrte, aber nicht satt macht.



Rex Nebular



Ultima Underworld



Aces of the Pacific


Prince of Persia (Mac-Version)


Alone in the Dark

Kaiko

PC Changes

Bislang sorgte das deutsche Entwicklungsteam KAIKO um Peter Thierolf und Chris Hülsbeck vor allem auf dem Amiga für furiose Spiele. Die Zeichen der Zeit erkannte man jedoch auch in Frankfurt, und dort bereitet man jetzt die neuen Knüller auch für die PC-Welt vor.

■ von Hans Ippisch

Frankfurter Facts & Features

Seit knapp zwei Jahren erscheinen unter dem Label KAIKO Spiele von hoher Qualität. Das Label gehört der Frankfurter Firma A.U.D.I.O.S, die von Peter Thierolf, der die technische Oberaufsicht innehat, Soundmagier Chris Hülsbeck, der für den audiellen Bereich verantwortlich ist, und Frank Matzke, der die grafische Gestaltung überwacht, gegründet wurde. Ein gelungenes Debüt gelang ihnen 1990 mit dem Tetris-Columns-Verwandten GEM´X , das als niedlicher Tüftelspaß ausnahmslos gute Bewertungen erhielt. Bislang war dies auch das einzige PC-Spiel von KAIKO. Fast über ein Jahr später erschien erst das nächste Vollpreisspiel, dem eine PC-Version allerdings nicht vergönnt war. Apidya brachte die Amiga-Action-Welt gewaltig ins Wanken, weswegen eine PC-Version technisch faktisch unmöglich war. Erst ein weiteres Jahr später gelangen nun Berichte aus dem KAIKO Lager an die Öffentlichkeit, diesmal allerdings gewaltiger denn je. Dank der Neuzugänge von Grafiker Ramiro "Rock´n Roll" Vaca und Programmier Thorsten Lamperter und eines großen freien Mitarbeiter-Stammes, kündigt sich eine große Anzahl potentieller Hits an. Derzeit herrscht um Kaiko besonders großer Wirbel, was vor allem an der großen Bombe liegt, die kurz vor Redaktionschluß definitiv platzte. Turrican III wird nach langem Flehen der Freaks nun doch erscheinen, zumindest auf dem Amiga. Es handelt sich bei Turrican III um die Umsetzung des Factor Five Spiels Mega Turrican für das Mega Drive. Hartnäckig wird bislang noch eine PC-Version als Utopie deklariert, doch winken gute Verkaufszahlen, eröffnen sich auch in diesem Bereich noch Möglichkeiten. Zum Trauer-Tragen sind die PC-Besitzer deswegen noch nicht verdammt, denn mit dem Geschicklichkeitsspaß GEM´Z und der Wirtschaftssimulation FUNSOFT INC. stehen nicht weniger ansprechende Spiele auf der Veröffentlichungsliste.



Ramiro Vaca, Grafiker (oben), **Peter Thierolf, Geschäftsführer**

Computer Artist Goes CD

Leider kündigt sich unter dieser Überschrift keine CD-ROM Version eines neuen Spiels an. Soundmagier Chris Hülsbeck, einer der bekanntesten deutschen Computer-Musiker neben Rudi Stember, sorgt lediglich für knackigen Techno-Dancefloor Sound im CD-Format. Den Titel seiner neuen CD entnahm er übrigens seinem ersten und einzigen selbsdesignten Computer Spiel, dem C64 Smash Hit To Be On Top aus dem Jahre 1987. Zum Preis von DM 28,- wird wirklich gute Musik geboten, die sich kein Computerfreak entgehen lassen sollte. Neben den Soundtracks aus Battle Isle und Gem´X wird Dancefloor-Sound vom Feinsten geboten. In meiner Eigenschaft als ehemaliger DJ liegen mir besonders der Titel Final Frontier, der extrem an I´m not dead von Turbo B. erinnert, und Dream Dimension , das als gelungener Mix aus Rythm Is A Dancer und Living On Video durchgehen könnte, in den Ohren. Century Software´s Jörg Schwiezer gibt bei seinem Gastspiel namens Zero Gravity den Stroboskopen höchsten Tekkno-Stoff.



Maestro Chris Hülsbeck

GEM`Z

Auf dem Amiga tummelt sich der Gem´X Nachfolger bereits sehr erfolgreich auf den Monitoren der Mehrspielerfans herum. Die PC Version steht dem Original in keiner Weise nach, es wird sogar noch verbesserte Grafik und knalliger Soundblaster-Sound geboten. Der Nachfolger kann mit komplett neuem Gameplay aufwarten, lediglich die putzig-süße Hauptfigur aus Gem´X, Kiki, und die bunten Diamanten fanden Eingang in das Sequel. Dafür wurde jedoch aus anderen Spielen kräftig geklaut, was die Rams hergaben. Unter den prominenten Vorbildern finden sich



bespielsweise Sokoban, Tetris, Columns und nicht zuletzt Dynablaster. Bei der Konzeptgestaltug wollte man laut Peter Thierolf unbedingt einen Mehrspielermodus integrieren, was sich allerdings kaum anders realisieren läßt, als einen feststehenden Bildschirm als Spielfeld zu nehmen. Sonst wäre nämlich die Bewegungsfreiheit der einzelnen Mitspieler zu stark eingeschränkt. Daher erklärt sich auch der anfängliche Verwechslungseffekt zu Dynablaster. Das Verwunderliche an der Tatsache ist jedoch, daß alle Spielelemente ein komplett neues Spiel ergeben, das mit einem völlig neuen Spielgefühl aufwarten kann.

Besser gut geklaut als schlecht erfunden

Grundsätzlich haben Sie die Aufgabe, in einem Level alle auf dem Bildschirm vorhanden Diamanten zu eliminieren, und zwar in mehreren Varianten. Zum einen können Sie die Diamanten in Sokoban-Manier über den Bildschirm schieben, wobei sie darauf aufpassen müssen, daß Sie die Diamenten nicht in eine Ecke schieben, von der sie nicht mehr weggeschoben werden können. Wenn Sie mindestens drei gleichfarbige Diamanten zusammengeschoben haben, verschwinden diese ganz nach Tetris-Art vom Bildschirm, und zwar in einer farbenprächtigen Explosion, bei der sie Bonusgegenstände hinterlassen. Neben den fünf verschiedenen Diamantentypen gibt es noch einen Joker-Gem (daher der Name), der alle Farben annehmen kann. Die Diamanten können natürlich nicht nur stur voreinander hergeschoben werden. Je nachdem, wie viele Power-Ups man hat, desto weiter kann man die Diamanten über den Screen kicken. Sollten Sie zwischen zwei gleichfarbigen Steinchen hindurchrutschen, führt dies netterweise nicht zu einer Explosion. Diese wird nur ausgelöst, wenn der Stein dazwischen zum Liegen kommt. Sollten am Ende des Levels Diamanten übrig bleiben, kann man diese mit einer gut plazierten Bombe entmaterialisieren. Selbstverständlich kann die Bombe auch die zahlreichen, auf dem Screen vorhandenen Gegner ins Jenseits befördern.

Vielfacher Spaß auch im Einspieler-Modus

Der unbestrittene Minuspunkt bei Dynablaster lag darin versteckt, daß es alleine praktisch überhaupt keinen Spaß macht. Die Gegner liefen ziemlich unmotiviert und grafisch monoton gestaltet über den Screen, und verhinderten ein Weiterkommen nur be-

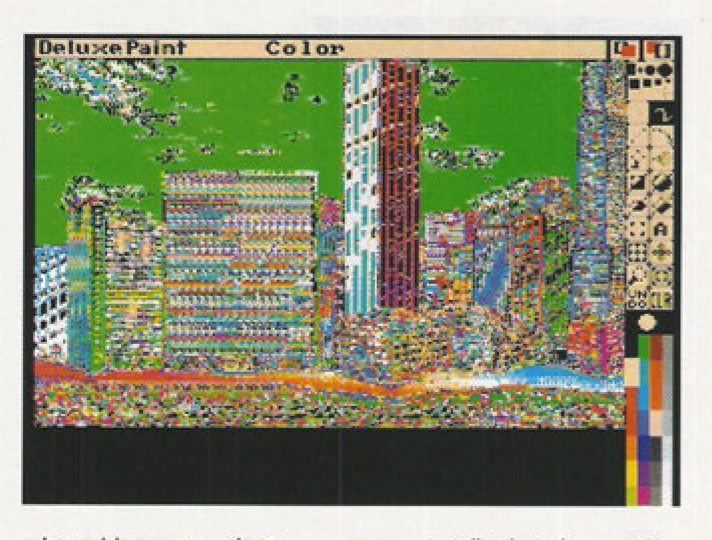


grenzt. Bei Gem'Z wurde großer Wert darauf gelegte, daß auch im Single Player Mode Motivation garantiert ist. So wurden nun schnuckelige, jedoch gefährliche Gegner eingebaut, die das Beenden eines Levels nur sehr ungerne sehen. Satte 26 Welten mit je vier Levels, die bei weiterem Fortschreiten in einem schönen Zwischenscreen angewählt werden können, warten auf die Erforschung des Spielers, der dank Paßwörter einmal geschaffte Levels großzügig überspringen kann. Die Grafik von Ramiro Vaca ist perspektivisch bedingt nicht sonderlich spektakulär geraten, jedoch bemerkenswert abwechslungsreich. Praktisch wird in jedem Level neue Grafik geboten, wenn man von Anfang bis Ende durchspielt. Im 4-Spielermodus steigt der Spielspaß dann in extreme Höhen, wie in Markus "Deputy Of Love" Hoffmann, ein Frankfurter Musikcrack, zu schätzen gelernt hat. Das ging sogar so weit, daß er sich nun im Alleingang um die Gestaltung der Mehrspielerlevel kümmert. Jeder der vier Spieler übernimmt übrigens einen eigenen Charakter. Kiki zeigt sich enorm flink, während der Drache eher träge durch die Gänge schleicht und um so kraftvoller Steinchen kickt. Musikalisch hat man sich etwas besonderes einfallen lassen. Um das Spielgeschehen perfekt zu vertonen, wurden die On Game-Musikstücke recht zurückhaltend arrangiert., damit die witzigen Digi-Effekte besser zur Geltung kommen können. Spätestens im Januar sollte die Mehrspielerschlacht auf den PC's beginnen können.

FUNSOFT INC.

Ein außergewöhnliches Wirtschaftsspiel wird gerade unter dem Namen Funsoft Inc. vorbereitet, das mit seinem innovativen Gamedesign eine willkommene Genre-Bereicherung sein dürfte. Entgegen aktueller und verganger Hits, die sich ausgiebig mit der Öl und Kaufmanns-Branche beschäftigten, kümmert sich Funsoft Inc. um den Bereich, den eine Software-Firma am besten simulieren kann. Unter der Obhut von Ramses-Programmierer Christian Awizion werkelt ein knapp zehnköpfiges Team parallel an der Amiga und PC-Version von Funsoft Inc. Die Software-Branche mit all ihren Tücken und Halsabschneidern liegt dem Spiel zu Grunde. Euphorischerweise hat man als angehender Jungunternehmer die Spielefirma Funsoft Inc. gegründet, die in Eigenregie Spiele entwickelt und auf den Markt bringt. Selbstverständlich erledigt man nicht alleine die Entwicklungsarbeit. Per Telefon sucht man sich die besten Programmierer, Grafiker und Musiker aus seiner Kartei heraus und versucht diese zur Mitarbeit zu überreden. Die Dialoge fallen äußerst interessant aus, und wenn man einmal die wahre Geldgier zum Vorschein kommen läßt, kann man diese Telefonnummer sofort aus dem Verzeichnis streichen. Das eigentliche Spiel muß natürlich auch erst konzeptioniert werden. Dazu steht eine Palette von sechs Spielgenres bereit. Jump and Run, vertikalscrollende Shoot'em Ups, Tüftelspiele und Beat'em Ups stehen bislang fest. Das wichtigste Element, um die Spielqualität festzulegen, ist die Zeitvorgabe. In Prozentzahlen kann man den Entwicklungs-Fort-





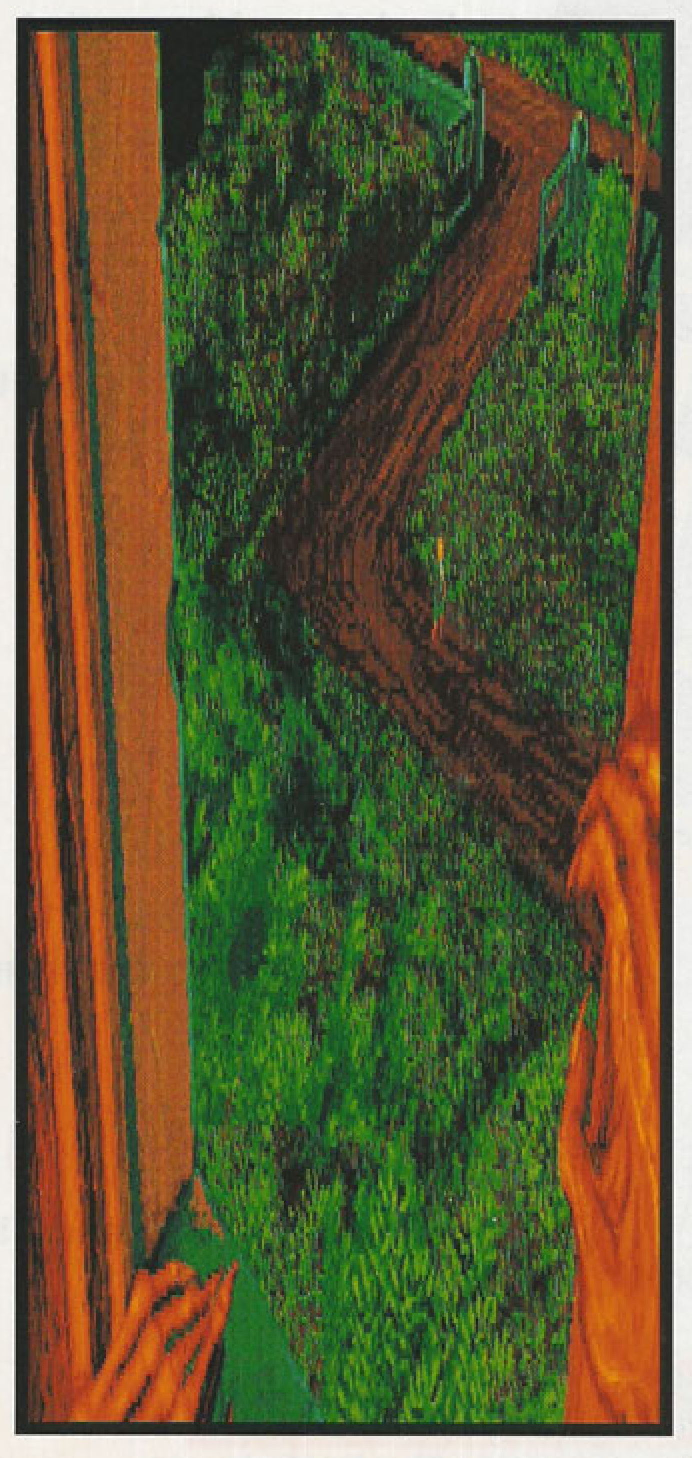
schritt ablesen. Je mehr Personen man einstellt, desto besser ist es, jedoch auch um so teuerer. Deshalb sollte man am besten Leute mit mehrern Fähigkeiten vor die Monitore setzen. Sollte beispielsweise der Grafiker seine Arbeit beendet haben, kann man ihn auch für zusätzliche Programmierarbeiten verwenden, deren Qualität in Sachen Arbeitstempo jedoch zu wünschen übrig lassen dürfte. Bis man hochklassige Spiele erstellt, ist es allerdings ein langer Weg. Wenn der Grafiker seine Arbeit bei achtzig Prozent als beendet ansieht, heißt dies noch lange nicht, daß man eine eben solche Wertung von den Herren Spieleredakteuren erhält. So sollte man auch mit den Redakteuren der verschiedenen Zeitschriften intensive Kontaktpflege einplanen, denn so mancher läßt sich gerne beeinflussen.

Der Kreis schließt sich spielerisch

Grafisch kann Funsoft Inc. besonders begeistern. Mehrere Grafiken erfreuen das Auge des krümelgrafikgefrusteten Wirtschaftsspielers, denn eigens für dieses Spiel wurde von den Kaiko-Jungs eine neue Grafiktechnik entwickelt, die sich TruLive nennt. So wirken die in 32-Farben-Modus dargestellten Grafiken, obwohl sie von Ramiro Vaca handgemalt sind, fast wie Fotos. Durchweg mausgesteuert und schnell erlernbar gestaltet sich das Gameplay bei Funsoft, das andere Konkurrenten locker aus den Charts kippen läßt. Die Motivation ergibt sich von selber, denn was gibt es schöneres, als seine eigenen Spiele die Charts hochklettern zu sehen. Das schönste daran ist jedoch, daß man diese Spiele auch noch spielen kann. Aus einer Palette von sechs verschiedenen Genres werden zusammen mit mehreren Grafiksets, Funktionslisten und mehreren Soundtracks komplette Spiele erstellt. Bei kurzen Entwicklungszeiten muß man sich jedoch auch auf enorme Mängel gefaßt machen. So kann es passieren, daß man bei einem Shoot'Em Up noch nicht einmal schießen kann. Die katastrophalen Bewertungen der Zeitschriften kann man so amüsanterweise problemlos nachvollziehen. Hohe Wertungen ergeben selbstverständlich auch bessere Spiele, die tatsächlich problemlos im Budgetbereich mithalten könnten. Ohne irgendwelche Programmierkünste kann man so Spiele entwicklen lassen, die sich, um dem ganzen die Krone aufzusetzen, auch noch auf der Festplatte abspeichern lassen und weitergegeben werden dürfen. Diese Spiele sind ohne Hauptprogramm lauffähig.
Abschließend kann man dem Funsoft-Konzept schon jetzt Einzigartigkeit bescheinigen. Wenn das Spiel in der Form vollendet wird, in der es sich jetzt schon andeutet, steht uns ein Megaknüller ins Haus.

Alone in the Dark

Traumhafte Alpträume



"Virtual Dreams": Das ist das vollkommen neue Spielkonzept des französischen Softwarehauses Infogrames. Basierend auf dem literarischen Hintergrund von Howard Phillips Lovecraft's "Cthulhu Mythologie", verfolgen uns von nun an Polygon-Phantasien bis in unsere Träume und lassen uns nicht mehr los.

Die große Zahl der Neuvorstellungen auf dem Adventurespiele-Sektor reißt nicht ab. Deswegen fällt die Wahl beim Kauf eines Spiels dieses Genres auch manchmal sehr schwer. Features wie "Digitalisierte Filmsequenzen" oder "Echtzeit 3D-Animation" sind durchaus keine Seltenheit mehr. Trotzdem halten die Beschreibungen auf den Rückseiten der Spieleverpackungen oftmals nicht das, was sie versprechen. Anders verhält es sich mit dem neuen Adventure-Thriller "Alone in the Dark" des französischen Softwarehauses Infogrames. So können sich viele beim erstmaligen Starten des Spiels einen Schrei der Begeisterung nicht verkneifen. Denn was bisher an 3D-Adventures auf dem Markt erschienen ist, wird von Alone in the Dark weit in den Schatten gestellt.

Das Geheimnis der Villa Derceto

Die Handlung des neuen Adventures dreht sich um das Geheimnis der Villa Derceto. Jeremy Hartwood, der Eigentümer dieses geheimnisvollen Gebäudes, ist vor kurzer Zeit verstorben. Als Ergebnis der Ermittlungen, welche von der lokalen Polizei durchgeführt wurden, nimmt man an, daß sich der Maler auf dem Dachboden des Hauses selbst erhängt hat. Seitdem ist das Haus verlassen. Doch es kommen zunehmend Gerüchte auf; die Bewohner der Umgebung behaupten, es läge ein Fluch auf dem alten Gemäuer. Zunächst schenken Sie dieser Tatsache keine Aufmerksamkeit, und doch hegen Sie nach ein paar Tagen die ersten Zweifel.

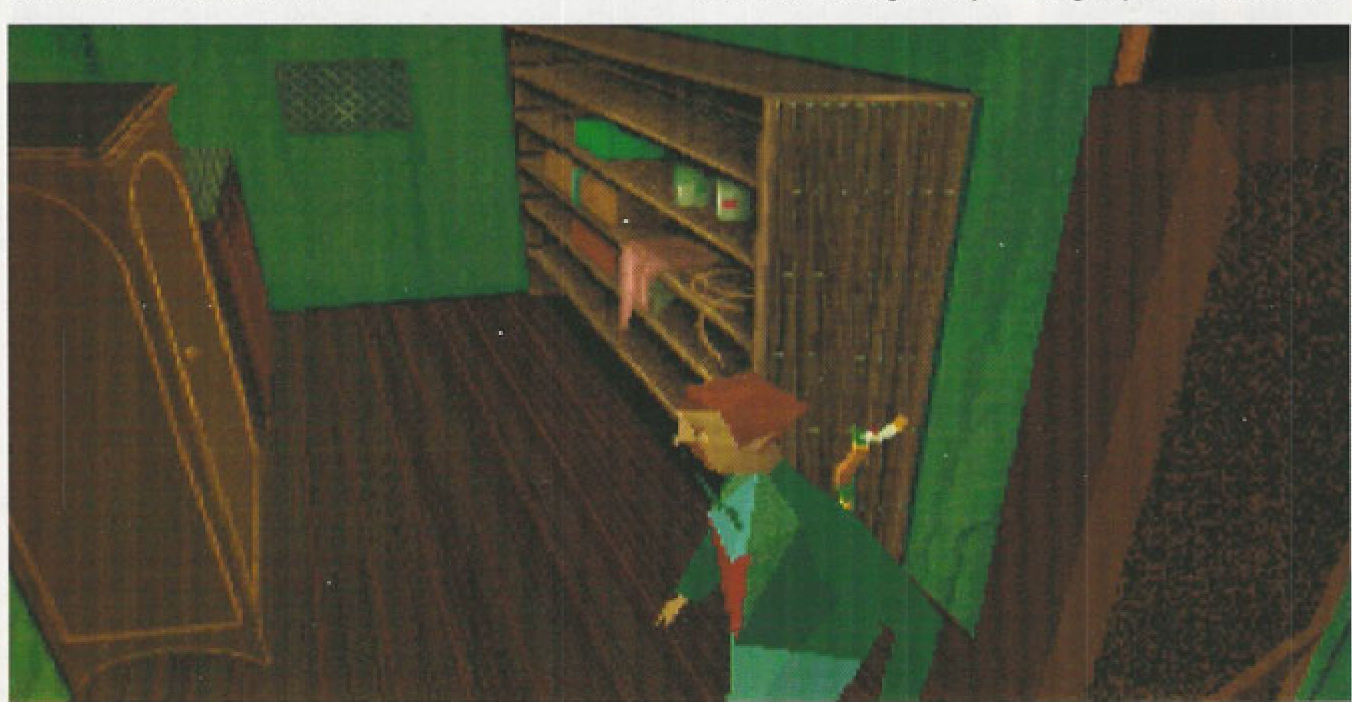




Woher stammen die haarsträubenden Laute, die man in der Nähe des Hauses vernimmt? Warum sieht man nach Einbruch der Dunkelheit Lichter in der Villa? Und warum hat sich der alte Maler Jeremy Hartwood umgebracht? Alle diese Fragen lassen Ihnen keine Ruhe mehr. Ein innerer Zwang bewegt Sie dazu, sich dem Geheimnis von Derceto zu stellen, und die geheimnisvollen Machenschaften hinter ihren dicken Mauern zu ergründen.
Dem Inhalt der Story könnte man entnehmen, daß wir es hier mit einem neuen Werk von Bestseller-Autor Stephen King zu tun haben, doch weit gefehlt. Geistiger Schöpfer dieses Horror-Szenarios ist kein geringerer als H.P. Lovecraft. Fanden seine Werke Zeit seines Lebens kaum Bewunderer, steigt deren Zahl heutzutage doch von Tag zu Tag. So nennt man seinen Namen immer wieder in einem Atemzug mit Edgar Allan Poe, als Vorläufer eines neuen Stils und Mitbegründer einer neuen literarischen Gattung. Nach Buch und Film, leben seine übersinnlichen Gedanken nun auch in Adventure-Thrillern für den Computer weiter, von denen Alone in the Dark der Auftakt zu einer Virtual Dreams Collection ist.
Wenn Sie es sich also zum Spielen vor Ihrem VGA-Rechner bequem gemacht haben, wird es nicht lange dauern, bis Sie die atmosphärische Programmierung des Spieles in ihren Bann zieht, und Sie diese furchterregende Welt weiterhin in Ihren Träumen und Phantasien verfolgt.

Das Konzept: Virtuelle 3D-Umgebung

Grund für diese Tatsache ist die Phantasie und der unermüdliche Innovationseifer der französischen Infogrames-Programmierer, die unter dem Begriff "Virtual Dreams" mit einer völlig neuen Art von Spielatmosphäre aufwarten, welche mehr an einen spannenden Thriller als an ein Computerspiel erinnert. Schon kurz nach dem Spielstart offenbart sich dem PC-Abenteuerer welch hohe Programmierkunst er mit diesem Spiel erworben hat. Denn Sie sehen sich (oder besser gesagt Ihre Spielfigur) in einer perspektivischen 3D-Umgebung, die bislang noch Ihresgleichen sucht. Das Geheimnis dieser Tatsache sind mit Textures überzogene Polygone. Das sind dreidimensionale Vektorgitterstrukturen, die mit Oberflächenunregelmäßigkeiten sehr real gestaltet werden. Dies erfordert, wie man sich sicherlich leicht vorstellen kann, einen sehr großen Rechenaufwand. Deshalb ist das Programm auch in der Lage, mit eventuell vorhandenem Erweiterungsspeicher umzugehen. Außerdem erkennt es die Taktzahl Ihres Rechners, und stellt daraus die Anzahl der animierten Bilder zusammen. Das heißt, daß mit steigender Taktzahl mehr Bilder berechnet und somit die Animationen flüssiger dargestellt werden. Nicht zuletzt deshalb empfiehlt die Firma Infogrames auch einen Rechner mit einer Taktfrequenz von mindestens 16 MHz.
Nach einer kurzen "Eingewöhnungssequenz" finden Sie sich





Ein Buch
Wenn Sie die vielen Schriften aufmerksam lesen, bemerken Sie oft versteckte Hinweise für eine ausweglose Situation.



Die Öllampe
Die Lampe finden Sie zwar sehr schnell. Ohne Öl und Streichhölzer bringt Sie Ihnen aber nur wenig Nutzen.



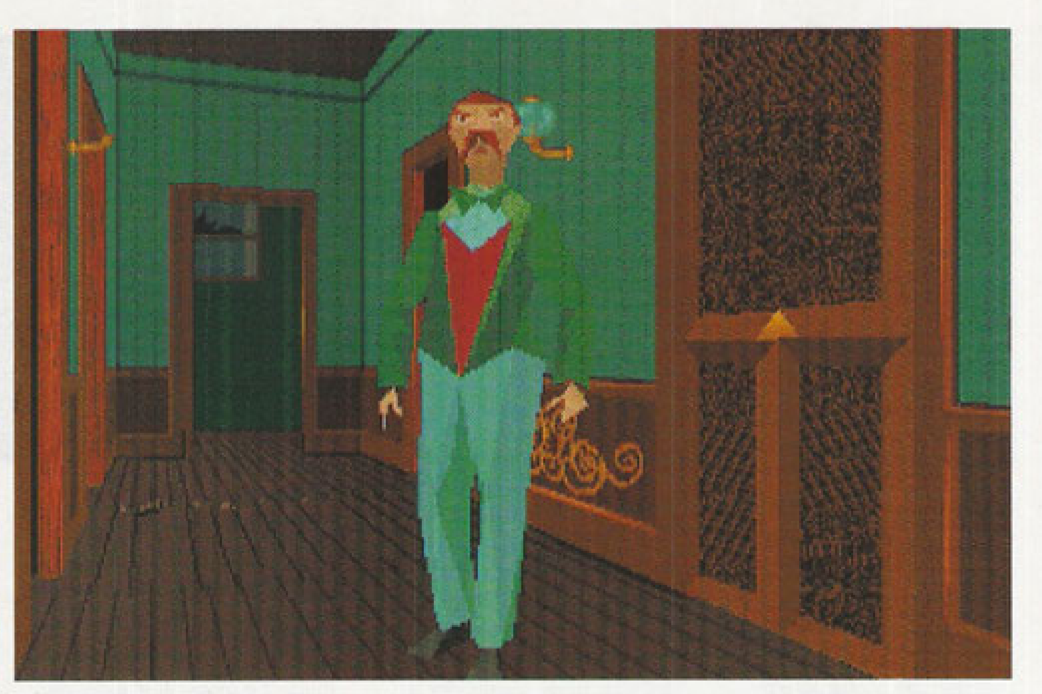
Das Gewehr
Mit dem Gewehr finden Sie eine sehr effektive Waffe, achten Sie aber darauf, stets sparsam mit der Munition umzugehen.

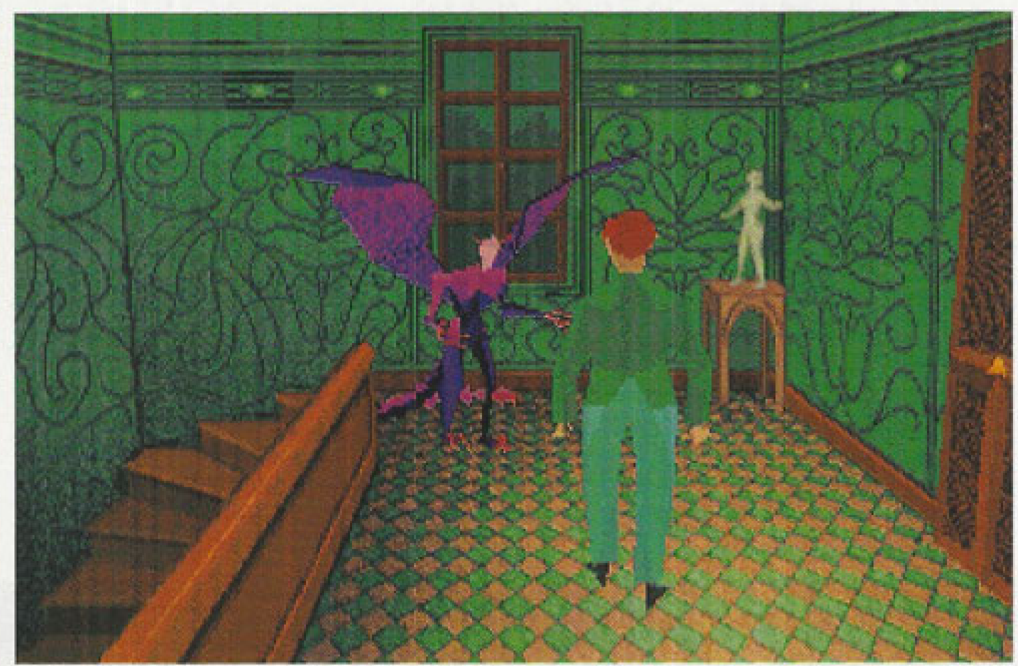


Das Grammophon
Kaum zu glauben aber wahr. Auch das Grammophon bringt Sie bei der Aufklärung des Geheimnisses weiter.



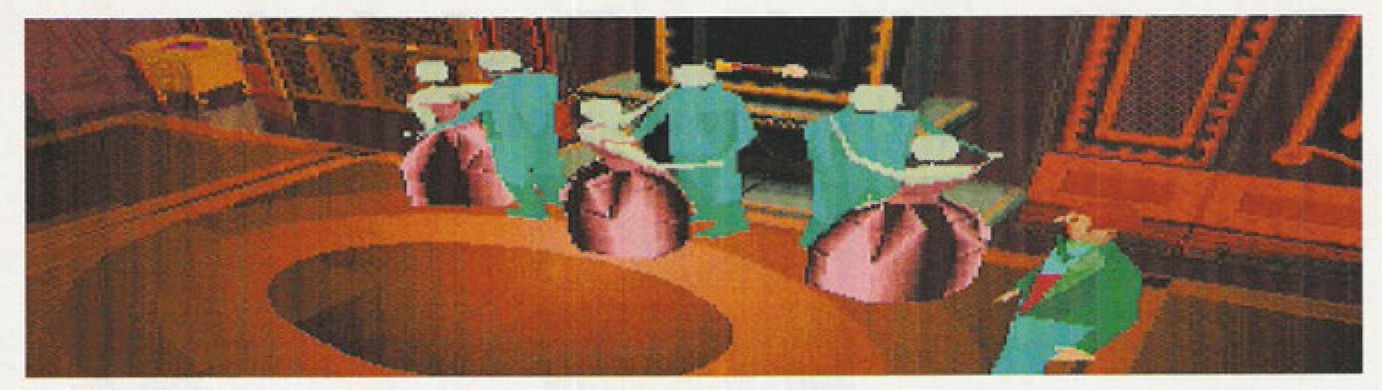
Der Sanitätskasten
Wenn Sie nach den Kämpfen mit den Zombies angeschlagen sind, hilft Ihnen Jeremy's Hausapotheke wieder neue Kräfte zu erlangen.







Der Schriftsteller Howard Phillips Lovecraft fand seinerzeit kaum Beachtung. In den letzten Jahren aber wuchs die Fangemeinde seiner literarischen Ausgeburten und hat heute fast schon Kultstatus erreicht. Alone in the Dark hat eine einen typische lovecraftsche Story zum Inhalt. Ein obskures, altes Haus wird zum Brutkasten für das Böse. Sein Bewohner verfällt dem Wahnsinn und hinterläßt ein Geheimnis...



dann am Tatort des Selbstmordes, also auf dem Dachboden wieder. Der Hauptunterschied zu anderen Programmen dieser Art ist, daß sie Ihre Spielfigur ständig auf dem Bildschirm verfolgen können. Bewegen Sie sich von der aktuellen "Kameraposition" weg, so wird Ihre Figur immer kleiner. Nähern Sie sich ihr, wird sie überbildschirmgroß. Aber auch damit gaben sich die französischen Programmierkünstler noch nicht zufrieden, also bauten sie zusätzlich noch bis zu fünf wechselnde Kameraperspektiven ein, zu denen der Rechner, je nach Standort der Spielfigur, selbständig wechselt. Dabei wurden oftmals so unübliche Kamerastandorte gewählt, daß man bei Alone in the Dark eine noch nie dagewesene Spielübersicht bekommt und manchmal glaubt, einen Film anzusehen.

Die Mächte der Dunkelheit

Jetzt können Sie also mit dem Durchstöbern der einzelnen Räume beginnen. Wie bei Adventurespielen üblich, finden Sie eine Vielzahl von hilfreichen Dingen, die Sie einsammeln und benutzen müssen. Doch die Untoten lassen nicht lange auf sich warten. Immer wieder werden Sie von gruseligen Kreaturen und Monstern angegriffen. Also gilt es, falls Sie noch keine Waffe gefunden haben, mit der Sie sich wehren können, beherzt zuzuschlagen oder gezielt Fußtritte zu verteilen. Hat man dann erst einmal eine der zahlreichen Waffen gefunden, müht man sich nicht mehr mit den bloßen Händen ab: Vorausgesetzt, Sie haben genug Munition, pusten Sie die unheimlichen Angreifer einfach mit gezielten Schüssen vom Bildschirm. Zunächst mag das Erstaunen groß sein, wenn man feststellt, daß sich Alone in the Dark nur per Tastatur steuern läßt. Doch die ungewöhnliche Steuerung der Spielfigur, für die ein extra Command-Screen zur Verfügung steht, erweist sich schon bald als äußerst praktisch und umgänglich.
So bekommt nahezu jeder der 90! Gegenstände, die Sie finden können, eine besondere Eigenschaft zugeordnet. Also ist es möglich z.B. ein Buch zu lesen oder mit einem Schlüssel ein Schloß zu öffnen. Alle diese Gegenstände sind zwar relativ leicht zu finden, wie sie aber richtig eingesetzt werden ist oftmals doch äußerst knifflig. Der Schwierigkeitsgrad entspricht der allgemeinen Machart des Spiels aber voll und ganz, denn es wäre doch schade, wenn man diesen Augenschmaus im Ex-und-Hopp Verfahren lösen könnte.

Ächzende Dielen und schreiende Monster

Für Soundkartenbesitzer kann man sagen, daß der Sound der hervorragenden Grafik in keinem Punkt nachsteht. Richtig gruselig wird das Spiel beim Einsatz eines Soundblasters. Orginal gesampelte Geräusche und Effekte wie ächzende Dielen und schreiende Monster lassen den Wohnzimmer-Abenteuerer förmlich zusammenschrecken. Überzeugten PC-Piepser Benutzern wird geraten, den Sound gleich zu deaktivieren. Erstens versäumen Sie nichts und zweitens werden dafür Ihre Grafikroutinen schneller ausgeführt. Ansonsten wird das Spiel von passender Gruselmusik untermalt, die sich den aktuellen Geschehnissen anpaßt. Unterstützt werden AdLib, Soundblaster und Disneys Soundsource.
Die deutschsprachige Anleitung beschreibt die einzelnen Funktionen des Spieles sehr genau. Zusätzlich bekommen Sie auch noch eine Ausgabe des "The Mistery Examiner", einer Tageszeitung, die sich mit dem mysteriösen Ableben des Malers befaßt. Sehr von Vorteil ist es auch, daß Alone in the Dark komplett in Deutsch gespielt werden kann.

Mit Alone in the Dark entführt uns Infogrames in die hohe Schule der Vektorgrafikprogrammierung. Dabei sollte man sich nicht von der groben Auflösung der Spielfiguren erschrecken lassen, denn die lebensechte Animation läßt solche Schönheitsfehler doch sehr schnell in den Hintergrund rücken. Als Konsequenz dieses sehr real wirkenden Adventures, war der PC des Leitenden Redakteurs desöfteren von Zuschauertrauben umringt. Die Tatsache, daß sich die Zahl der freiwillig geleisteten "Überstunden" erhöhte, darf man wohl ebenfalls dem neuartigen Spielkonzept von Alone in the Dark zuschreiben. Infogrames hat uns mit diesem Spiel eindrucksvoll bewiesen, daß "Virtual Reality" nicht zwangsläufig das Ziel aller Dinge sein muß. Es bleibt die Überzeugung, daß dieses Adventure viele in seinen Bann ziehen wird. Zu hoffen ist, daß die weiteren Vertreter der "Virtual Dreams Collection" ähnlich kurzweiligen Adventurespaß bieten. So sollen sie denn mal kommen, die langen, dunklen Winternächte. Mit diesem Adventure-Thriller werden sie zwar nicht heller, aber sie sind auf jeden Fall mal wieder um einiges zu kurz.

Thomas Brenner ■





Das Urteil der Redaktion...

...will niemals den Anspruch auf Absolutheit erheben und kann es auch nicht.

Was wir wollen ist, Sie auf einen Blick umfassend darüber informieren, ob ein Spiel für Sie interessant ist oder nicht. Natürlich werden die üblichen Zusammenfassungen, in einem "Block" oder "Kasten", nie den Gesamteindruck eines Spiels wiedergeben. Erst das Lesen des gesamten Artikels kann Ihnen ein umfassendes Bild des Programms vermitteln. Um aber dennoch Übersicht in das immer größer werdende Angebot an PC Spielen zu bringen, haben wir die Fülle der Einzelinformationen komprimiert. Daraus wurden zwei in der Aussage unterschiedliche Einheiten, die wir in eine ansprechende, wie leicht verständliche Form gebracht haben.



RANKING
1 Wirtschafts-simulation 2b
69 2a
90 60 65 60
Sound 3
Grafik 4
Gameplay 5
Originalität 6
Prozent
Spieleranzahl 2 7
Motivation 3 Wochen 8

SPECS & TECS

Die Informationseinheit

Diese Einheit beinhaltet die Daten über Anforderungen, die das Spiel an Ihren PC stellt und wie es technisch ausgestattet ist. Darüberhinaus erhalten Sie zusätzliche Informationen über Hersteller, Preis, etc.

1 Welche Grafikkarten werden unterstützt?
2a Wird EMS-Speicher benötigt?
2b Wieviel Festplattenspeicher wird benötigt?
3 Welche Soundkarte wird unterstützt?
4 Welche Eingabemedien werden benötigt?
5 Wieviel soll das Spiel kosten?
6 Wem ist das Spiel zu verdanken?
7 Wer war der kreative Kopf?
8 Wer hat die Redaktion unterstützt?

RANKING

Die Bewertungseinheit

Hier können Sie auf einen Blick entscheiden, welchen Wert dieses Programm für Sie hat. Der Klassifizierung des Spiels folgt die eigentliche Bewertung, bevor Angaben zur Spielerzahl und Motivationsdauer gemacht werden.

1 Spielgenre
2a Gesamtwertung
2b Darstellung der Bewertungsskala in 10%-Schritten (An ihr orientieren sich die Wertbalken der vier Einzelkriterien sowie die visualisierte Darstellung der Gesamtwertung)
3 Höhe der Soundwertung
4 Höhe der Grafikwertung
5 Höhe der Gameplaywertung (Spielbarkeit)
6 Höhe der Originalitätswertung (Welche neuen Ideen, Spielformen hat das Programm?)
7 Soviele Personen können sich das Vergnügen teilen.
8 So lange fesselt das Spiel an den Monitior.

Die Bewertungseinheit stellt den Gesamteindruck des Spiels grafisch dar.

Die Meinungen über die Gratwanderung zwischen Objektivität und Subjektivität in Spieletests gehen sicherlich auseinander. Wir haben jedoch einen Weg gefunden, die Bewertungen der Redaktion an objektiven Gesichtspunkten festzumachen. Ein Teil dessen ist die nachstehende Faktorentabelle für die unterschiedlichen Spielgenres. Nach wie vor werden für die verschiedenen Bewertungskriterien Prozentwerte vergeben, die nun aber nicht gleichberechtigt einen Durchschnittswert ergeben. Verschiedene Genres stellen ja unterschiedliche Ansprüche an die Programmierung. So hat die grafische Gestaltung einer Simulation sicherlich einen höheren Stellenwert als die eines Denkspiels. Im PC Games-Bewertungssystem werden die vier Kriterien mit sog. Gewichtungsfaktoren multipliziert (siehe Tabelle).

Genre	Gewichtungsfaktor			
	Sound	Grafik	Gameplay	Orig.
Arcade Action	0,3	0,3	0,3	0,1
Jump 'n' Run	0,3	0,3	0,3	0,1
Beat 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Shoot 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Adventure	0,2	0,3	0,4	0,1
Text Adventure	0,2	0,2	0,5	0,1
Denkspiel	0,1	0,2	0,6	0,1
Simulation	0,3	0,4	0,2	0,1
Rollenspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Strategie	0,1	0,3	0,5	0,1
Sportspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Wirtschaftssim.	0,1	0,3	0,5	0,1

Der PC Games AWARD

AWARD PC Games Disc & Mag

Diese Auszeichnung für besonders empfehlenswerte Spiele ist mit keinerlei Mindestgesamtwertung verknüpft. Vielmehr wird der PC Games AWARD solchen Spielen verliehen, die sich im derzeitigen Angebot besonders abheben. Sei es, aufgrund exzellenter Programmierung, faszinierender optischer oder akustischer Machart oder besonders bemerkenswerten Spielideen. Solche Programme sollten auf alle Fälle in jede Softwaresammlung.

F15 Strike Eagle III

Referenzklasse

Spectrum Holobyte lieferte im April dieses Jahres eine Flugsimulation, deren aufwendige und detailreiche Grafik auf einem schnellen 386er-PC gerade noch als flüssig bezeichnet werden konnte. Wer Realitsnähe großschrieb, handelte Falcon 3.0 seitdem als "das" Referenzspiel unter den Flugsimulatoren.



Um seinen großen Konkurrenten Holobyte zu überrunden, mußte der britische Softwaregigant Microprose für sein jüngstes Großprojekt "F15 Strike Eagle III" natürlich besonders tief in die Trickkiste greifen; denn die mit Spannung erwartete, dritte Simulation des amerikanischen Jagdfliegers muß auf ihrem Marktsektor völlig neue Maßstäbe setzten, um zum Erfolg zu werden.

Von Anfang an war abzusehen, daß das Ergebnis von Microproses intensiver Arbeit am Teil 3 nicht jedermann begeistern würde: Zu erwarten, daß F-15 auf einem Rechner mit 80286er-CPU vernünftig zu spielen sei, wagte kaum jemand, der den Wettlauf um die beste Flugsimulation bis heute aufmerksam verfolgte.

486er Standard

Wer glaubte, mit einem 16- oder 25MHz 386er noch ein oder zwei Jahre lang für alle Spiele-Neuerscheinungen gerüstet zu sein, der wird schon nach dem kurzen Vorspann, der übrigens fast fotorealistische Züge trägt, erst einmal herb enttäuscht: Das Spiel bringt nicht nur professionell simuliertes Fluggefühl ins Wohnzimmer, sondern fordert auch die Rechenpower eines professionellen Computersystems. Um Kaufinteressierten einen Anhaltspunkt zu geben: Ab einem 386er/33 aufwärts lohnt sich das weiterlesen, und das ist aber auch die absolute Untergrenze, denn selbst mit einem Gerät dieser Klasse ist die Grafik zwar faszinierend aber noch lange nicht flüssig. Aber genug der Kritik - wenden wir uns besser den interessanten Seiten des Programms zu: Die auffälligste Neuerung ist schon beim Start der F15 nicht zu übersehen; dank eines neuen Grafiksystems wirken Himmel und Erdboden realistischer als je zuvor. Besonders die Darstellung des Himmels, die der Benutzer mit drei verschiedenen Bewölkungsarten (klar, bewölkt und bedeckt) versehen kann, locken jeden "Frischling" förmlich zum spontanen Ausflügen über die simulierte Wolkendecke heraus. Das Geheimnis dieser besonders echt wirkenden Darstellung ist bei genauerem Hinsehen irgendwo zwischen Bitmap- und Vektorgrafik anzusiedeln, das heißt, die Wolken und die ebenen Abschnitte der Erdoberfläche haben die "Weichheit" von 256-Farben-Bitmaps, besitzen andererseits aber auch die wichtigste Eigenschaft von Vektorgrafiken, nämlich die Möglichkeit zur perspektivischen Modifizierung.

Polygone in einer weichen Welt

Microproses Ankündigung, ein völlig neuartiges visuelles System zu entwickeln, war also keineswegs ein gehaltloses Versprechen. Die Erfahrung bei der Programmierung von schnellen Polygongrafiken kam bei F15 III allerdings auch zum





Bewaffnung



Start/Quick Start

Karriere



Briefing

Das Menü

Szenarien

Modemoption

Zug: Sämtliche Gebäude, Berge und alle Flugzeuge erscheinen im herkömmlichen Vektor-Gewand. An manchen Stellen wirken die arg dreieckigen Berge allerdings ziemlich deplaziert auf dem butterweichen Hintergrund - ein Eingeständnis, das im Hinblick auf die Spielbarkeit aber dennoch akzeptabel ist. Etwas enttäuschend erscheint außerdem die Darstellung der Flugzeuge, die selbst in der höchsten Detailstufe noch recht grobflächig und kantig sind, zumindest bei der F15 des Piloten, die mittels der Funktionstasten aus den unterschiedlichsten Kamerapositionen betrachtet werden kann, hätten die Programmierer etwas mehr Wert auf die Ähnlichkeit mit dem Original legen können.

Traumhafte Steuerung

Ansonsten läßt sich weder an der technischen Austattung noch an den Missionen viel bemängeln. Drei verschiedene Einsatzzonen - Panama, Korea und der Persische Golf - stellen einen abwechslungsreichen Hintergrund dar - und das nicht nur wegen der völlig unterschiedlichen Bodengrafiken. Jede einzelne Mission - ob kurzer Einzelauftrag oder Teil einer "Campaign" - besteht aus der Zerstörung je eines Zieles erster und zweiter Priorität, das reicht vom Bombardieren der feindlichen Hauptquartiere bis zum Abschneiden ihrer Versorgungslinien. Ein großes Lob muß außerdem für die verhältnismäßig einfache Bedienung des Fliegers und die hervorragende Steuerbarkeit ausgesprochen werden. Die Maschine läßt sich sowohl über Joystick, Tastatur und Maus sehr exakt steuern. Für Anfänger bietet ein umfangreiches Flugrealismus-Menü zusätzliche Hilfestellung.

Was an Falcon 3.0 neben der etwas komplizierten Steuerung vor allem bemängelt wurde, war das mit Informationen überladene HUD. Der Pilot von Strike Eagle hat mit derartigen Problemen nicht zu kämpfen, denn sowohl das Cockpit als auch das Head-Up-Display glänzen mit beispielhafter Übersichtlichkeit. Daß für die Ausgabe der Sounds alle gängigen Karten unterstützt werden, versteht sich inzwischen von selbst.

Ein weiteres interessantes Feature ist die Unterstützung eines Modem- bzw. Nullmodemanschlusses für Luftkampfbegegnungen zweier Spieler. Ständiges gegeneinander antreten ist dabei allerdings nicht obligat, genauso gut läßt sich der Kampf gegen die "Bösen" nämlich auch in einer Wing aus zwei Flugzeugen bestreiten.

Was zu sagen bleibt

F15 III ist eine Simulation, die vor allem im Bezug auf die technische Realisierung und die Spielbarkeit neue Maßstäbe setzt. Auf Rechnern unter 33MHz Taktfrequenz ist F15 III nur sehr bedingt spielbar, deshalb wäre es vielleicht sinnvoller gewesen, das Spiel gleich in 32 Bit-Code zu programmieren. Auf diese Weise hätte man die Fähigkeiten der 386/486-Rechner wenigstens ganz ausreizen können, denn die Kompatibilität zum AT hat bei Programmen dieser Klasse wohl höchstens noch Symbolwert. **Thomas Borovskis** ■





Kings Quest VI

Königliches Vergnügen

Kaum haben sich die Wogen über Laura Bow 2 etwas geglättet, bringt Sierra-Chefin Roberta Williams ein Adventure auf den Markt, das alle Chancen hat, die momentanen Lieblinge Indiana Jones und Guybrush aus Monkey Island vom Thron zu stoßen.



Es gibt nur wenige Spiele-Serien, die auch nach der x-ten Fortsetzung noch keine Abnutzungserscheinungen zeigen. Neben den Ultima-Rollenspielen gebührt dieses Attribut eindeutig King´s Quest. Die Endlos-Seifenoper um das verträumte Königreich Daventry, das in jeder Folge von anderen bösen Mächten, Zauberern und Hexen heimgesucht wurde, sollte Gerüchten zufolge schon nach dem vierten Teil für immer die Pforten schließen. Doch das nahezu unerschöpfliche Themengebiet der Sagen und Legenden ist immer wieder für eine Überraschung gut.

Das "Festplatten-Monster"

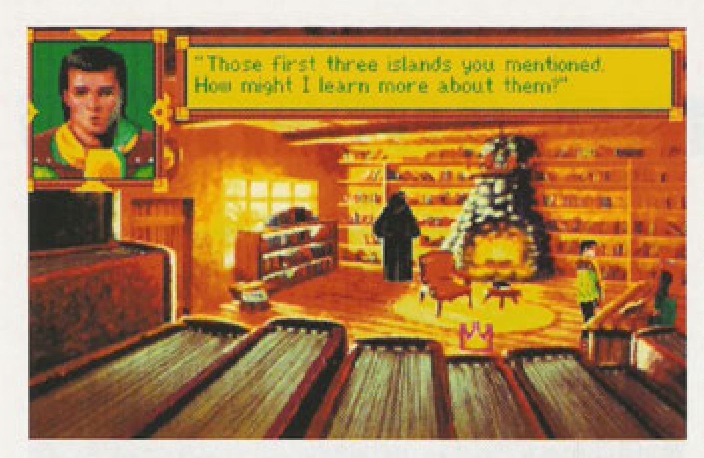
Wer allerdings beim Kauf seines PCs an Festplattenspeicher gespart hat, kann vor der Installation der neun HD-Disketten schon mal mit dem Löschen von "unnötigen" Programmen anfangen, bevor er sich ins multimediale Vergnügen stürzen darf. Bereits das Intro verschlingt satte 6 MB. In Zukunft wird man wohl kaum um den Kauf eines CD-ROM-Laufwerk herumkommen, um Mammut-Adventures wie King´s Quest VI überhaupt zum Laufen zu bringen. Nach dem Start präsentiert sich das Spiel wie der Vorgänger, doch wenn Sie das Intro starten, werden Sie - die richtige Hardware vorausgesetzt - aus dem Staunen nicht mehr herauskommen. Sie werden Grafiken von unglaublich brillanter Qualität zu sehen bekommen, dazu können Sie glasklare Sprachausgabe per Soundkarte genießen. Kameraschwenks wie im Kino und ruckfreie Animationen (ab 386 DX mit 25 MHz) holen das Letzte aus der Hardware heraus.

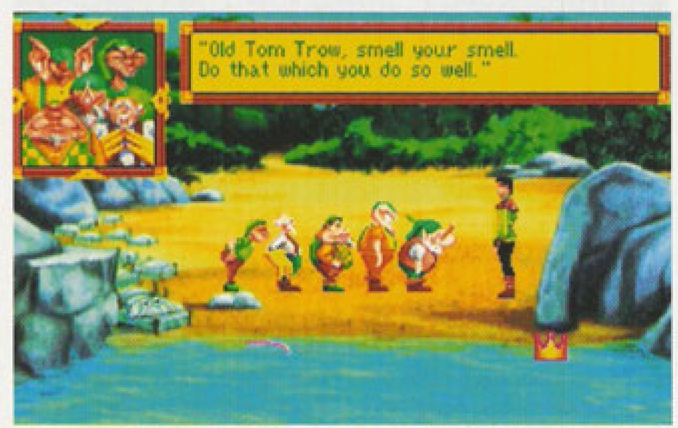
Animationen wie im Kino

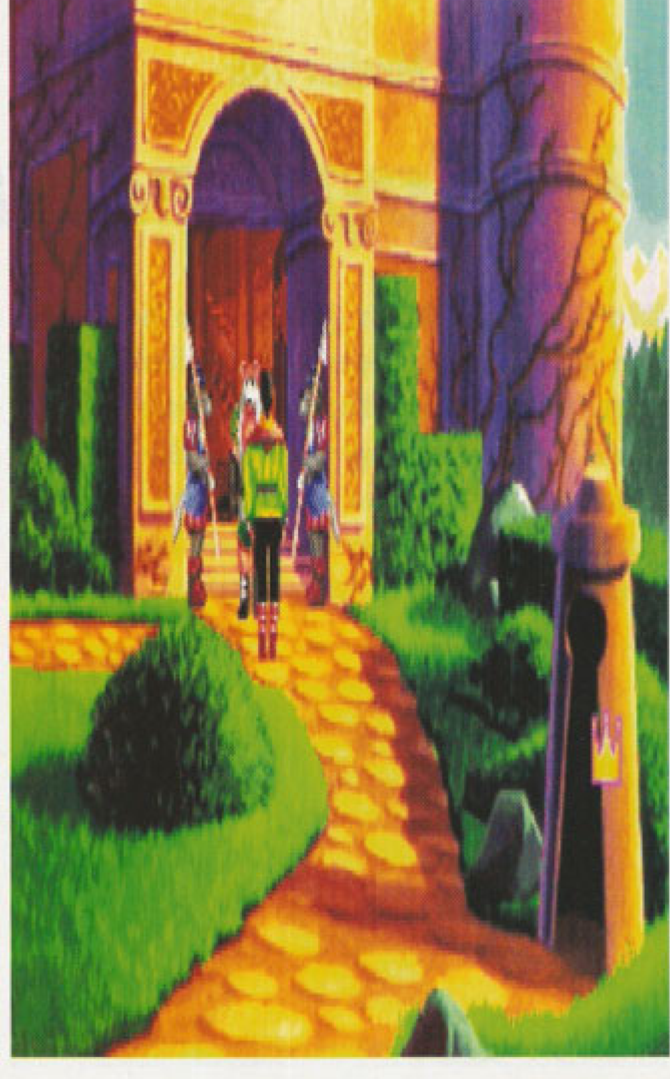
Bei der Darstellung der einzelnen Charaktere hat man das gleiche Verfahren wie bei Space Quest 4, Robin Hood und Laura Bow 2 angewandt: Zunächst wurde die Handlung mit echten Schauspielern vor der Videokamera aufgenommen, dann ins Spiel übertragen und anschließend nachbearbeitet. Das Ergebnis kann sich sehen lassen und schlägt alles, was im PC-Spiele-Bereich bislang erschienen ist. Wie bei fast allen Sierra-Adventures ist auch der Sound ein echtes Erlebnis: Über 2 Stunden Musik, hauptsächlich mittelalterlich angehauchte Melodien, haben die Komponisten auf Diskette gebannt. Außerdem wurde vom Vogelzwitschern bis zum Gähnen der Hauptfigur jedes Ereignis mit digitalisierten Geräuschen unterlegt, was der Atmosphäre sehr zugute kommt.
Einsteiger, die noch nie ein Sierra-Adventure gespielt haben, werden vergeblich nach einer Anleitung für die Benutzeroberfläche suchen. Diese Informationen erhält man im Eingangsmenü mit einem Klick auf die Option "Help". Schon erklärt der Held des Geschehens, Prinz Alexander, mit freundlichen Worten alle Icons der Menüleiste.

Cassima, wo bist du?

Hat man die Einleitung hinter sich gebracht, kann das große Abenteuer beginnen. Man startet, wie bei so manch anderem King´s Quest-Teil auch, am Strand einer Insel. Die Hintergrundgeschichte ist bereits hinlänglich aus vielen bisherigen Spielen bekannt und kann kurz auf folgenden Nenner gebracht werden: "Schöne Prinzessin wird von Bösewicht gekidnappt und tapferer Prinz versucht, sie aus dieser Misere zu befreien". Allerdings hat Roberta Williams dieses bewährte Strickmuster für Megaseller in eine dramatisch-romantische Love-Story verpackt, und nebenbei hat der Knabe auch noch eine Menge anderer Probleme zu lösen, die ihm auf der Suche nach Cassima begegnen. In der Tat ist Sierra davon abgekommen, das Spiel zugunsten der Grafik "leichter" zu machen. Für echte Adventure-Freaks boten die zuletzt erschienenen Programme zwar grafische Leckerbissen en







masse, aber vom Spiel selbst war nicht mehr viel übrig und wurde auch von Ungeübten binnen kurzer Zeit gelöst. In dieser Hinsicht hat man den Schwierigkeitsgrad wieder etwas erhöht.

Viele Lösungen führen zum Happy-End

Bei so manchem Detail spürt man deutlich, daß sich die Kalifornier auch diesmal wieder sehr viel Mühe gegeben haben. So gibt es nicht nur einen Lösungsweg, sondern ähnlich wie bei den Lucas Arts-Produktionen gleich mehrere Wege, um eine Kopfnuß zu knacken. Bereits zu Beginn kann die Geschichte in ihrer Entwicklung drastisch auseinanderlaufen, so daß es sich durchaus lohnen sollte, King´s Quest VI mehr als einmal durchzuspielen, um wirklich alle Schauplätze, Personen und Utensilien kennenzulernen. Mittels Schatzkarte à la Monkey Island II reist man von Insel zu Insel und nimmt alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist.

Anscheinend hatten auch Sierras Hofnarren bei der Gestaltung des Spiels ein Wörtchen mitzureden. Während Leisure Suit Larry und Roger Wilco stets mit neuen Gags auf sich aufmerksam machten, war vielen das eher konservative Daventry-Spektakel zu bieder. Geradlinige Story ohne große Höhepunkte, war da oft zu hören. Nach den Erfolgen von Monkey Island, das bewußt dieses "Humor-Defizit" aufhob, ist auch das neue King´s Quest jetzt an vielen Stellen wirklich umwerfend komisch. Die hinreißend liebenswürdigen Charaktere muß man einfach erlebt haben.

Die "Krönung" für jeden Adventure-Liebhaber

Stellt sich zum Abschluß die Frage, ob sich der Kauf von King´s Quest VI lohnt, angesichts der ebenfalls hochkarätigen Konkurrenz (Indiana Jones, Sherlock Holmes usw.), die zur Zeit die Bildschirme der PC-Zockergemeinde unsicher macht. Das Fazit lautet ganz eindeutig: Ein Muß für jeden, der für sein Geld Grafik und Sound von höchster Qualität erwartet. Wenn Sie mit Teil 5 zufrieden waren und über die entsprechende Hardware-Konfiguration verfügen, werden Sie Ihre Entscheidung auch diesmal nicht bereuen. Die sechste Fortsetzung der Erfolgsserie mit dem Untertitel "Heir today, gone tomorrow" ist nicht nur das krönende Highlight des Jahres 1992 im Hause Sierra, sondern mit Sicherheit eines der stimmungsvollsten Spiele, die jemals für den PC erschienen sind.

Petra Maueröder ■





Gunship 2000 Mission Disk

Philippinen und Antarktis

Die Mission Disk gehört ja bei vielen Flugsimulationen inzwischen zum guten Ton. Daß in einer solchen Erweiterung aber mehr stecken sollte als nur einige aufgewärmte Aktionen hat sich Microprose zum Vorsatz gemacht.





Die zwei Disketten, die unter dem Namen "Philipinen und Antarktis Szenario" als Zusatz zu dem Helikoptersimulator "Gunship 2000" verkauft werden, beinhalten nicht nur neue Missions in erweiterten Szenerien sondern auch einen Mission Builder mit dem eigene Kampfeinsätze gestaltet werden können. Zusätzlich zu den neuen Kampfplätzen wurden auch die alten Kriegsschauplätze aufgepeppt. Die Grafik ist insgesamt schneller und detaillierter geworden, ruckelt dafür aber leider etwas.

Häuserschluchten

Auf dem Kampfplatz Europa ist es jetzt möglich, auch durch Städte zu fliegen und eine Art Straßenkampf in den Schluchten zwischen den Hochhäusern auszufechten. Dabei ist fliegerisches Können und schnelle, sichere Bedienung gefordert. Ein kleiner Flugfehler, die Richtung nicht genau eingehalten und schon ist man an einer Steinmauer zerschellt. Auch vor in den Häuserblocks versteckten SAM Raketen sollte man sich in Acht nehmen, sonst ist man schneller abgeschossen als man denken kann.

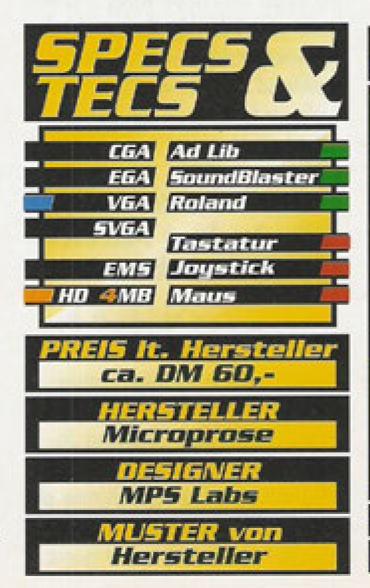
Der Schauplatz Irak ist ebenfalls erweitert worden. Nun sind auch Einsätze in den Bergen im Westen möglich, das Durchfliegen eines engen Flußtales ist eine fliegerische Delikatesse. Zu diesen bekannten Szenerien kommt dann noch der undurchsichtige Dschungel im phillipinischen Bergland. Dort kämpfen Einheiten der regulären Armee in Verbund mit Marineinfanteristen der USA gegen die aufständische New Peoples Army, kurz NPA. Der vierte Kriegsschauplatz ist die Antarktis mit ihren unermeßlichen Rohstoffreserven unter dem ewigen Eis. Dort hat Argentinien in einer Blitzaktion große Teile dieses Kontinents besetzt und macht Herrschaftsansprüche geltend. Da neben dem Anspruch Argentiniens aber auch noch andere Nationen ihre Rechte auf diesen Kontinent haben, kommt es zum bewaffneten Konflikt. Zuerst besetzen die Argentinier die antarktische Halbinsel und greifen dort chilenische Niederlassungen an. Erst russische Satelliten entdecken die Militärbewegungen in diesem Gebiet und informieren die Welt. Die USA landen mit ihren Helikoptern auf britischen Militärstützpunkten und greifen von dort aus in den Konflikt ein.

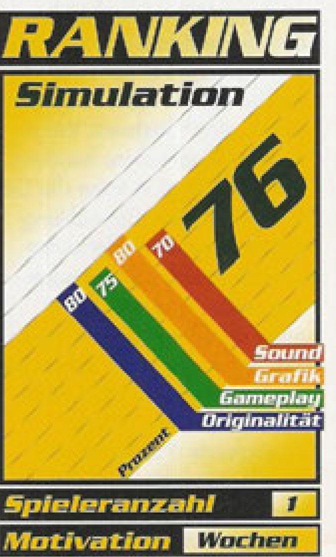
Mission Builder

Zu den zahlreichen Einsätzen in diesen neuen Gebieten kann man sich mit dem Editor eigene Kampfeinsätze erstellen. Neben der Wahl des Kriegsschauplatzes können auch noch die eigenen und feindlichen Einheiten frei auf der Landkarte positioniert werden. Auch Artillerieunterstützung oder Schutz durch Jagdflugzeuge kann eingeplant werden.

Alles in allem sind diese zwei Disketten nicht ein Versuch mit einem guten Produkt nochmals Geld zu machen, sondern bieten wirklich neue Spieloptionen und neues Spielvergnügen.

Markus Gurnig ■





Campaign

Strategie

Mit dem deutschen Überfall auf Polen am 1. September 1939 begann der Zweite Weltkrieg. Campaign bietet Ihnen die Möglichkeit, auf der alliierten Seite oder für die Achsenmächte, ausgewälte Schlachten zu schlagen oder mit Hilfe eines Editors eigene Schlachten zu entwerfen.

Campaign ist ein auf Feldzügen basierendes Kriegsspielsystem über den Zweiten Weltkrieg. Jeder Krieg besteht aus einer Anzahl an Feldzügen, die ihrerseits aus einer Zahl verschiedener Schlachten bestehen. Die Schlachten spielen sich hauptsächlich auf dem Lande ab, doch können sowohl Luftwaffe als auch Marine zur Unterstützung eingesetzt werden. Haben Sie das Programm installiert und laden es zum ersten Mal, erleben Sie zuerst ein Intro das es in sich hat! Anschließend gelangt man in das Hauptmenü, in dem alle im Spiel vorkommenden Optionen ausgeführt werden können. Grundsätzlich erscheint immer nach dem Laden eine Landkarte, die die linke Hälfte des Bildschirms einnimmt. Sie ist die Tutorialkarte und sollte von Ihnen durchspielt werden, bevor Sie sich an größere Gefechte wagen. Die rechte Bildschirmseite nehmen die Icons für die Spielsteuerung ein. Durch das Anklicken eines Panzer-, Schiffs-, Flugzeug- und Fabrikicons in Verbindung mit dem Brieficon können Sie alle Daten Ihrer Einheiten abrufen. Spätestens hierbei wird Ihnen die Komplexität des Programms richtig bewußt.

Nicht weniger als 150 verschiedene Waffensysteme können in Campaign zum Einsatz kommen. Panzertypen wie die deutschen Panther, Tiger oder die amerikanischen Sherman, M26 Pershing sind ebenso enthalten wie alle anderen Panzertypen, die während des Zweiten Weltkriegs auf beiden Seiten zum Einsatz kamen. Das gleiche gilt, wenn auch in geringerem Umfang, für die Luftwaffe der Kriegsgegner. Auf deutscher Seite sind so bekannte Typen wie die ME 109 oder Stuka im Einsatz, während auf britischer Seite Spitfire und Hurrikan zum Einsatz kommen. Bei der Marine gibt es nur Typenbezeichnungen



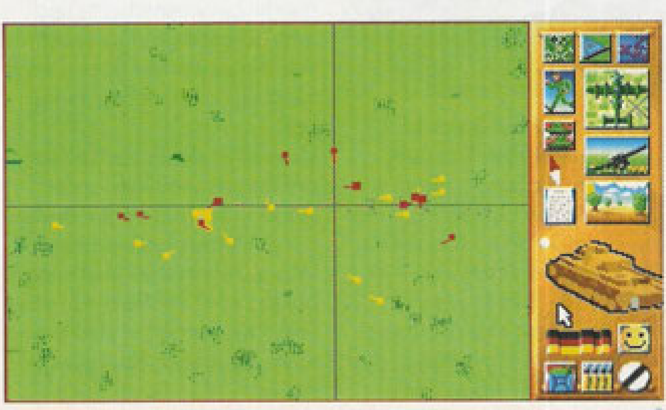
im Detail



wie Schlachtschiff oder UBoot. Und damit Ihnen der Nachschub nicht ausgeht, haben Sie die Möglichkeit in Ihren Fabriken Waffen, Munition oder Sprit produzieren zu lassen. Haben Sie genügend davon hergestellt, können sie Ihre Waffen in einem Konvoi zusammenfassen und zu Ihren Truppen schicken.

Tiger oder Sherman?

Das eigentliche Spiel setzt sich aus zwei Phasen zusammen. In der ersten Phase erteilen Sie Ihren Divisionen Marschbefehle oder Sie lassen sie in Stellung gehen. Dies geschieht alles auf einer Landkarte im großen Maßstab. Ihre Einheiten, die immer in Divisionsgrößen (ca 14.000 Soldaten, 250 Panzer, und 1000 ungepanzerte Fahrzeuge) auftreten, sind als Kreis mit Divisionsnamen dargestellt. Sie können hier wie bereits beschrieben Ihre Einheiten begutachten. Sind Sie im Übersichtsmenü einer Truppengattung, können Sie sich alle Fahrzeuge Ihrer Truppe in 3D-Ansicht anschauen. Spätestens hier muß den Programmierern ein dickes Lob ausgesprochen werden. Alle Fahrzeuge sind ihrem großen Vorbild entsprechend animiert und haben wirklich die Form und Umrisse des Originals. Dies ist bei Strategiespielen und selbst Simulationen (z.B. M1 Tank-Platoon) nicht immer selbstverständlich.
Neben den diversen Bezeichnungnen ist ein Gesicht, welches Ihnen anzeigt, ob die Einheit im Augenblick vom Computer (gelb) oder von Ihnen (blau) gesteuert wird. Wieder im Hauptbildschirm angelangt, können Sie Ihren Truppen durch das Anklicken des Namens, ein Ziel geben, auf das sie sich zubewegen sollen. Ist eine feindliche Einheit in unmittelbarer Nähe, werden Sie gefragt, ob sich Ihre Truppe bewegen soll oder das Feuer eröffnen soll.



Auge in Auge

Sind zwei Einheiten so nahe zusammen, daß es zu einer Schlacht kommt, gelangen Sie ins Schlachtmenü. Hier werden zuerst die Stärkeverhältnisse aufgelistet. Rechts stehen Ihre verfügbaren Panzer, untergliedert in Gewichtsklassen, während links die feindlichen Waffen aufglistet sind.
Nun müssen Sie entscheiden, ob sie Ihre Panzer aktiv steuern oder nur das Ergebnis der Schlacht errechnet haben wollen. Sollten Sie sich für ersteres entschieden haben, gelangen sie in ein Menü das dem Hauptmenü ähnlich ist. Rechts ist die schon bekannte Karte, nur im kleinsten Maßstab mit Ihren Panzern und Fahrzeugen als gelbe Rechtecke unterschiedlicher Größe. Ihre wichtigste Aufgabe ist es nun zuerst, die Tastaturbelegung zur Steuerung Ihres Panzers, Ihrer Fingerfertigkeit entsprechend auf der Tastatur zu ändern. Ferner können Sie sich entscheiden, ob Sie die Taktik der anderen Panzer dem Computer überlassen. Außerdem muß der Spieler entscheiden, ob er seinen Panzer komplett selbst steuert oder den Fahrer/Kanonier vom Computer steuern läßt.
Im gleichen Menü können Sie auch festlegen, ob der Nachschub und die Luftunterstützung vom Computer übernommen werden sollen. Dies ist zu empfehlen, da der Computer immer den besten Nachschub ins Gefecht schickt und sie sich nicht beim eigentlichen Kampf um Nebensächlichkeiten kümmern müssen.
Sind Sie nun endlich auf dem Schlachtfeld, sehen Sie Ihren Panzer von hinten. Der Blick wandert immer mit dem Turm auch wenn der Panzer in eine andere Richtung fährt. Da keine Zieleinrichtung vorhanden ist gestaltet sich das Treffen des Gegners zu einer reichlich schwierigen Angelegenheit. Hier macht Übung den Meister. Als wäre das nicht schon genug, bewegen sich Ihre Gegner wirklich atemberaubend schnell und ein Treffer wird noch schwieriger. Die Landschaft ist relativ spärlich ausgefallen. Ab und zu tauchen ein paar Bäume oder vereinzelte Häuser auf . Hier hätte man sich mehr Mühe geben können, um die Rechnerpower des PCs voll auszuschöpfen.

Bahnbrechend neu?

Das nicht gerade, der Sound ist guter Durchschnitt, die Grafik auch, aber aufgrund der enormen Fahrzeugauswahl und der Detailgenauigkeit der Objekte ist Campaign ein Spiel, das man beruhigt empfehlen kann und das viel Spaß macht.

Stefan Zöbisch ■

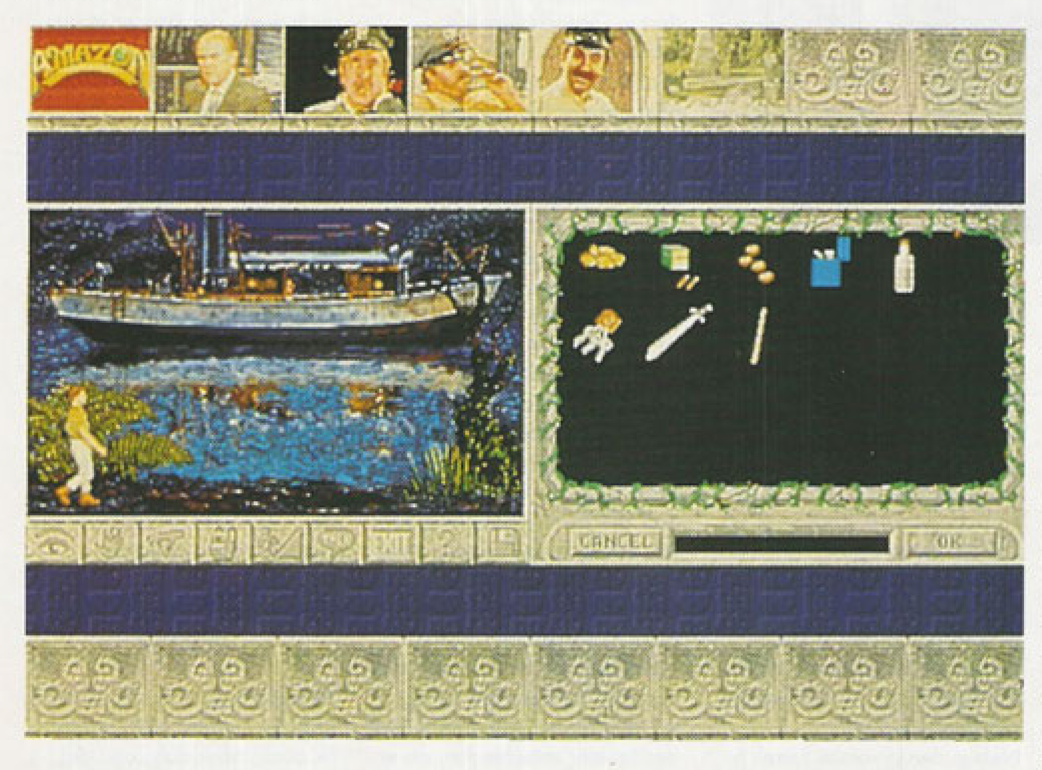




AMAZON

Die grüne Hölle

Mit Amazon wagt sich Access Software, das uns allen durch die atemberaubende Golf-Simulation LINKS 386 pro bestens bekannt ist, erstmalig in die Welt der Adventures.



Die SVGA-Darstellung wird leider nicht vollständig ausgenützt, es handelt sich um die verkleinerten VGA-Bilder.



Der Kern der Handlung ist schnell erzählt. Starker Mann rettet schöne Frau vor dem bösen Feind. Den angemessenen Rahmen zu dieser Handlung bildet eine Szenerie, die an Filme wie "Indiana Jones" oder "African Queen" erinnert. Undurchdringlicher Dschungel, ein altes, klappriges Boot und ein paar zwielichtige Gestalten.
Unser Held Jason Roberts hat die Aufgabe, seinen im Amazonas-Gebiet verschollenen Bruder zu finden, der gerade eine wichtige wissenschaftliche Entdeckung gemacht hat. Er begibt sich an Bord eines alten Dampfers, der "Amazon Queen", um an den letzten Aufenthaltsort des Verschollenen zu gelangen.

Hier beginnt das Spiel. Nach einem langsamen Schwenk über den Dschungel sehen wir die "Amazon Queen" auf ihrer behäbigen Fahrt flußaufwärts. Plötzlich wird Jason vom Kapitän, dem Sklavenhändler Sam Salvador, über Bord geworfen. Die schöne Maya, die Begleiterin von Jason, bleibt als Sklavin an Bord zurück. Sie soll bei nächster Gelegenheit verkauft werden. Jason folgt der "Queen" auf dem Landweg. Nach einem langen Marsch durchs Unterholz sieht er abends durch das Dickicht hindurch das Boot, das mitten im Fluß im Mondschein vor Anker liegt. Erste Aufgabe ist es nun, die schöne Maya aus den Händen des Sklavenhändlers zu befreien.
Jason Roberts ist allein. Er hat nichts weiter bei sich, als ein kleines Messer, ein Feuerzeug und eine giftige Wurzel (Poison Root heißt hier nicht vergiftetes Hauptverzeichnis). Seine einzigen Verbündeten sind die Dunkelheit und die Pflanzen am Ufer, die ihn vor den Augen des Feindes verbergen und ihm helfen..., aber da verraten wir schon zuviel.

Interactive Cinema

Mit Amazon stellt Access Software ein neues Grafik-Adventure-Konzept namens Interactive Cinema vor. Die zugrundeliegende Technik ist bereits hinlänglich aus anderen Spielen bekannt. Es werden kleine Animationsszenen eingespielt und als Hintergrund dienen digitalisierte Landschaftsaufnahmen. Diese Methode wurde bereits bei Links verwendet. Was ist nun neu an Interactive Cinema? Die eigentliche Weiterentwicklung ist die gelungene Kombination all dieser genannten Techniken. So werden einzelne Adventure-Sets aus unterschiedlichen Blickwinkeln gezeigt und zu spielfilmhaften Sequenzen zusammengefügt. Dem Spiel wird durch gelegentliche, hervorragend animierte Zwischenschnitte und dem ausgiebigen Gebrauch von digitalisiertem Sound noch zusätzliche Spannung verliehen.
Unterstützt durch die farbenprächtigen Grafiken ist der Anblick der realisierten Bewegungsabläufe beeindruckend. Wie in Adventures heutzutage üblich, wird der Held via Maus und Funktions-Icons durch eine schaurig schöne Szenerie gesteuert.

Intelligente Hilfe

Besonderes Lob verdient das Hilfssystem, das zu jedem Objekt in drei Levels gestaffelte Hilfen anbietet. Für jeden Aufruf der Hilfe-Funktion werden allerdings Punkte vom IQ des Helden abgezogen. So kann der geübte Adventure-Krieger sich gänzlich ohne Hilfe durch den Dschungel kämpfen, während sich der Anfänger anhand der Help-Seiten durch die Handlung hangeln kann. Ein zu ausgiebiger Gebrauch der Hilfe-Funktion wirkt sich allerdings negativ auf den Ausgang der Handlung aus.
Das Spiel läßt sich über Tastatur, Maus oder Joystick steuern. Vom Gebrauch des Joysticks ist aber abzuraten , da der Spielverlauf durch die zu langsamen Reaktionen stark gebremst wird. Die Maussteuerung ist dagegen sehr schnell und flüssig zu bedienen.
Für den Fall, das unser Held an manchen Stellen das Zeitliche segnet, ist das Abspeichern des Spielstandes an jeder Stelle des Spieles möglich. So müssen Sie nicht jedesmal von vorn beginnen.
Alles in allem präsentiert Access Software hier ein interessantes und abwechslungsreiches Adventure. Die Joystick-Steuerung ist zwar verbesserungsbedürftig, aber die Kombination aus interessanter Spielhandlung und sehenswerten Animationen und digitalisierten Bildern macht Amazon zu einem gelungenen Adventure. Der Versuch, erfolgreich ein Spiel mit einem filmischen Handlungsablauf zu entwickeln, ist durchaus gelungen.

Wilfred Lindo ■







Red Baron

Mission Builder

Für die Von-Richthofen-Fans gibt es nun neue Flugziele im Eigenbau.



Die erste Neuigkeit sind sechs frische Piloten. Um gegen diese zu fliegen, muß man nicht in irgendwelchen speziellen Zusatzmenüs rumwurschteln, sondern das Installationsprogramm steckt sie einfach zu den schon bekannten Fliegern. Auch an neue Flugzeuge hat man natürlich gedacht.
Dem nicht genug, hat man dem Spiel einige neue Features beigepackt. So kann man eine mißlungene Mission sofort noch einmal nachspielen, den Anschub seiner Maschine verändern und schon mitgelieferte Kämpfe abspielen lassen.
Auch digitale Joysticks werden von nun an unterstützt.
Die nennenswerteste Erweiterung aber ist der Mission Builder.



Jagd auf Luftschiffe

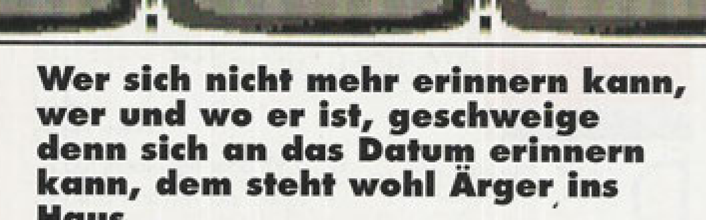
Hier kann man seine eigenen Szenarien entwerfen oder die bereits Mitgelieferten verändern. Man kann eine Eisenbahnlinie durchs Land ziehen, Fabriken in die Landschaft setzen oder Flughäfen, Städten, freundlich oder feindlich gesinnten Zeppelinen, Flugzeugen und der Artillerie den jeweiligen Platz auf der Landkarte zuweisen. Das Ziel der Mission kann zum Beispiel eine Zeppelin-Verfolgungsjagd sein. Ob man nun im Geschwader fliegt oder allein, mit der Fokker D.VII oder mit einem Klappergestell, der Mission Builder ist eine gelungene Ergänzung zu Red Baron, einfach zu handhaben und unproblematisch zu installieren.

Axel Schwanhäußer ■



CAPTIVE

Gesprengte Ketten





Aus der Gefängniszelle generiert und steuert der Spieler seine Robotercharaktere mittels eines Koffer-Laptops.

Wer sich nicht mehr erinnern kann, wer und wo er ist, geschweige denn sich an das Datum erinnern kann, dem steht wohl Ärger ins Haus

Im 22. Jahrhundert hat sich der Strafvollzug vollkommen geändert; Gefängnisse, wie sie anno 1992 gang und gebe waren, wurden von einer neuen Form der Haftverbüßung abgelöst. Kriminelle werden nach ihrer Verurteilung auf eine Raumstation abgeschoben und dort eingefroren.



Fehler im System

Da es unserem Helden in "Captive" nicht möglich war, das Gericht von seiner Unschuld zu überzeugen, wurde er zu einer Tiefkühlhaft über 250 Jahre hinweg, verurteilt. Durch eine Fehlfunktion in den Überwachungssystemen wacht er jedoch um einige Jahre zu früh auf. Da niemand damit rechnen konnte und die Raumstation unbemannt ist, steht zu seinem Unglück niemand bereit, ihn zur Erde zurückzutransportieren. Das einzige, was er in der Raumstation finden kann, ist ein Steuerungssystem für Roboter. Schnell erkennt er, daß dieser Computer mit den dazugehörigen Androiden, ihm bei seiner Flucht von Nutzen sein könnte. "Captive" ist ein Rollenspiel, bei dem es gilt, die vier zur Verfügung stehenden Roboter mit Hilfe der Steuerungseinheit durch die Galaxis zu schicken, um am Ende die eigene Flucht aus dem Gefängnis zu schaffen. Gesteuert wird das Spiel über eine Benutzeroberfläche, die erfahrene Rollenspieler schon von anderen Spielen in ähnlicher Form zu Gesicht bekamen. Mit der Maus werden alle Kommandos, wie Bewegungsrichtung oder Benutzung von diversen Gegenständen, durch einfaches Icon-Anklicken gegeben. Diverse Menüs geben Aufschluß über den Zustand der Androiden. Alles in allem ist die Steuerung auf dem Standard, den man von Rollenspielen gewohnt ist.

Gewohnter Steuerungskomfort

Daß sich die Programmierer bei der Konstruktion der Handlung sehr viel Mühe gegeben haben, zahlt sich hier voll aus. Es entstand ein Rollenspiel, daß sich von dem Rest dieses Genres abhebt. Wer das ewige Dungeon-Prügeln in feuchten Grotten satt hat, sollte einmal diese Herausforderung annehmen. Der Schwierigkeitsgrad wird auch erfahrenen Rollenspielern an so manchen Stellen zu knabbern geben. Alles in allem hat "Captive" einen guten Eindruck hinter lassen. Wäre die Grafik bei der Umsetzung auf dem PC an dessen technische Möglichkeiten angepaßt worden, wäre dieser noch besser ausgefallen. Dennoch verspricht "Captive" packenden Spielspaß.

Harald Kern ■







Ein gutes Auge und eine ruhige Hand verhelfen den Zöglingen von Robin Hood bei dieser Disziplin zum Sieg, bei der pro Schuß maximal ein "Zehner" zu erreichen ist.

Wenn Sie Ihrem Pferd zum richtigen Zeitpunkt die Sporen geben, erreichen Sie das Ziel auch ohne blaue Flecken und mit möglichst wenig Strafpunkten für abgeworfene Stangen.

Vorsicht, daß Sie dem Ufer nicht zu nahe kommen! Jedes Tor muß ordnungsgemäß durchfahren werden, um nicht 10 Sekunden Strafzeit aufgebrummt zu bekommen.

Jedes umgeworfene Hindernis kostet Zeit, und wer nicht aufpaßt, liegt nach einem verpatzten Sprung auf der Nase ...

Summer Challenge

Nachschlag

Vor den ersten Schneeflocken will Accolade den vielen begeisterten PC-Sportlern noch einmal so richtig einheizen. In Summer Challenge können Sie sich jetzt mit den Sportskanonen aus aller Welt messen.

Nachdem Winter Challenge kurz nach den Olympischen Winterspielen in Albertville bereits für einige Furore sorgte, schickt Accolade das sommerliche Pendant ins Rennen. Insgesamt acht verschiedene Disziplinen werden geboten: Bogenschießen, Reiten, Kajakfahren, 400 Meter Hürden, Hochsprung, Stabhochsprung, Speerwerfen und Radfahren stehen zur Auswahl. Bevor Sie sich mit Heike Henkel, Sergej Bubka & Co. anlegen, muß das Spiel installiert werden. Im Setup-Menü können Sie Soundkarte, Joystick und die Detailstufe einstellen. Letzteres ist vor allem dann von Bedeutung, wenn Ihr PC nicht unbedingt zu den "Sprintern" gehört. Mit ein paar Bäumen weniger auf dem Monitor wird die Grafik wesentlich schneller und das Vergnügen trotzdem nicht allzusehr getrübt.

Grafische Höchstleistungen

Auch diesmal wurde auf die bewährte Kombination von 3D-Vektor- und Bitmapgrafik zurückgegriffen. Ein guter Kompromiß: Die Animationen sind flüssig und durchweg von guter bis sehr guter Qualität. Wenn Sie bereits mit Winter Challenge Erfahrungen gesammelt haben, wird Ihnen die Oberfläche bekannt vorkommen. Per Maus klickt man sich durch die Menüs und wählt die gewünschten Optionen aus. Zunächst sollte man sich für den Trainingsmodus entscheiden, mit dem Sie jede Sportart ausgiebig und ohne lästige Konkurrenz üben können. Mittels Replay-Funktion können Sie sich Ihre ersten Versuche nochmals ansehen. Größere und kleinere Stürze werden vom Publikum mit einem Raunen gewürdigt, während einigermaßen passable Leistungen immer für einen Extra-Applaus gut sind.

Auf die Plätze, fertig, los!

Fühlen Sie sich fit genug, um gegen internationale Top-Athleten anzutreten? Im "Tournament-Modus" können Sie alleine gegen neun andere Teilnehmer antreten, die der PC vorgibt, oder zuhause Ihre Verwandten und Freunde vor dem PC versammeln. Insgesamt zehn Medaillen-Anwärter dürfen an den Start gehen. Die Steuerung der Sportler erfolgt mit Tastatur oder Joystick. Mit beiden Eingabegeräten läßt sich das Spiel gut steuern. Dennoch erfordert es einige Übung, den optimalen Zeitpunkt herauszufinden, wann Sie welche Taste betätigen oder loslassen, um die Hürden zu nehmen oder Ihren Gaul dazu bewegen, die Oxer und Mauern zu überspringen (möglichst mitsamt dem Reiter). Bei allen Disziplinen haben Sie mehrere Versuche, bevor Gold, Silber und Bronze an die erfolgreichsten Kandidaten verliehen werden. Natürlich können Sie Ihre besten Ergebnisse auch speichern oder den Wettkampf zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen.



Albertville = Barcelona?

Leider haben es die Programmierer versäumt, etwas Abwechslung in die sportlichen Handlungen zu bringen. Wer bereits die Winter-Ausgabe gespielt hat, glaubt zunächst, daß die zuvor weißen Schneepisten einfach grün übertüncht wurden und fertig war ein "neues" Spiel: Aus dem Slalomkurs wird ein reißender Wildwasserfluß, aus dem Biathlon das Bogenschießen usw. Die Unterschiede betreffen lediglich die Sportarten und die Außentemperaturen, ansonsten wird man auf eine fast identische Eröffnungszeremonie und gleiche Menüs treffen. Auch der ohnehin nicht sehr berauschende Soundtrack und die Geräuschkulisse "glänzen" mit altbekannten Tönen. Schade, gerade an diesen offensichtlichen Schwachpunkten der Winter-Ausgabe hätte man einiges verbessern können.

Ein Spiel für lange Winter-Abende

Am meisten kommen Sie auf Ihre Kosten, wenn Sie zum fröhlichen Wettkampf ein paar Kollegen einladen und in geselliger Runde um olympische Ehren kämpfen. Für Solo-Sportler wird das Spiel allerdings schnell zum monotonen Reaktionstest. Dennoch kann man das neueste Werk von Accolade guten Gewissens empfehlen, nicht zuletzt deshalb, weil auf dem PC gute Sport-Spiele à la Summer Challenge ohnehin recht dünn gesät sind. Und außerdem gilt nach wie vor die olympische Devise: "Dabeisein ist alles ..."

Petra Maueröder ■





Zunächst wählen Sie die Höhe, die Sie sich zutrauen. Dann versuchen Sie, zum richtigen Zeitpunkt abzuspringen und die Stange loszulassen. Sergej Bubka läßt grüßen!

Auch bei dieser Disziplin dürfen Sie sich selbst einschätzen. 2,10 oder 2,11 Meter, das ist hier die Frage. Wenn Sie die Absprungmarke verfehlen, wird der Flop tatsächlich zum Flop.

Ein paar Meter Anlauf und ein optimaler Abwurfwinkel sind die Voraussetzung, um aus diesem Wettkampf als Sieger hervorzugehen.

Vier Runden im ovalen Rund sind zu bewältigen. Kommen Sie der Bande zu nahe, gibt es spektakuläre Stürze und ein mitleidiges "Oooooch" vom Publikum zu bestaunen.



RoboSport

Zähes Ringen

Nachdem Maxis mit Spielen wie Sim City, Sim Earth oder Sim Ant bei den Computerspielern rund um den Globus große Erfolge feiern konnte, versuchen sich die Programmierer diesmal in ungewohnter Umgebung und überraschen mit einem neuen Windows-Spiel: RoboSport

Die Shareware-Autoren haben die Zeichen der Zeit längst erkannt und tüfteln ständig neue mehr oder weniger gute Spiele-Ideen für die weitverbreitete Benutzeroberfläche von Microsoft aus. Dieser Trend bestätigt sich auch durch zahlreiche Neuerscheinungen, die wir Ihnen regelmäßig auf den Shareware-Seiten in der PC Games vorstellen. Doch im kommerziellen Bereich haben sich die großen Hersteller bis jetzt vornehm zurückgehalten, was um so erstaunlicher ist, da heute kaum noch ein PC ohne Windows ausgeliefert wird. Mit der neuesten Version 3.1 werden nun auch Soundkarten unterstützt, so daß dem ungetrübten Spielespaß doch eigentlich nichts mehr im Wege stehen sollte.

Windows-Allerlei

In gewohnter Tradition wurde RoboSport von Maxis zunächst für den Apple Macintosh entwickelt und dann auf DOS-Ebene übertragen. Bei den vielen Gemeinsamkeiten, die das Mac-Betriebssystem und Windows aufweisen, war es nur eine Frage der Zeit, bis das erste "Nur-Win-dows-Spiel" seinen Weg in die Regale der Geschäfte fand. Leider gehört die elegante Oberfläche zu den Programmen, die relativ hohe Anforderungen an den PC stellen. Ein flotter 386er zusammen mit einer leistungsfähigen VGA-Karte sollte es schon sein. Und das Wichtigste: Speicher, Speicher und nochmals Speicher. Auch RoboSport gibt sich mit 1 MB RAM nicht mehr zufrieden, mindestens die doppelte Menge muß vorhanden sein. Im Test zeigte sich, daß selbst PCs, die über 4 MB RAM verfügen, dazu neigen, mitten im größten Roboter-Gemetzel kurzerhand abzustürzen. Andere Programme sollten auf keinen Fall im Hintergrund ablaufen, sonst bleibt Ihnen nur noch der Druck auf den Resetknopf.



Eine Besonderheit bei RoboSport ist die Tatsache, daß es zu den ganz wenigen Spielen gehört, die Multi-Computer- und Multi-Player-Betrieb zulassen. Wer in der glücklichen Lage ist, über Modem oder gar ein Netzwerk mit anderen Besitzern dieses Spiels verbunden zu sein, kann jetzt nächtelang Duelle via Kabel austragen. Maximal vier Personen können daran teilnehmen. Da das Spiel außer dem Macintosh und dem PC auch für den Amiga verfügbar ist, kann die Schlacht auf verschiedenen Systemen gleichzeitig stattfinden. Allerdings wird den meisten PC-Anwendern diese Möglichkeit wahrscheinlich mangels entsprechender Hardware verschlossen bleiben. Für die wenigen Auserwählten sei aber trotzdem erwähnt, daß die Netzwerkverbindung NetBIOS-kompatibel sein muß (u. a. mit Novell Netware möglich).

Der Kampf kann beginnen

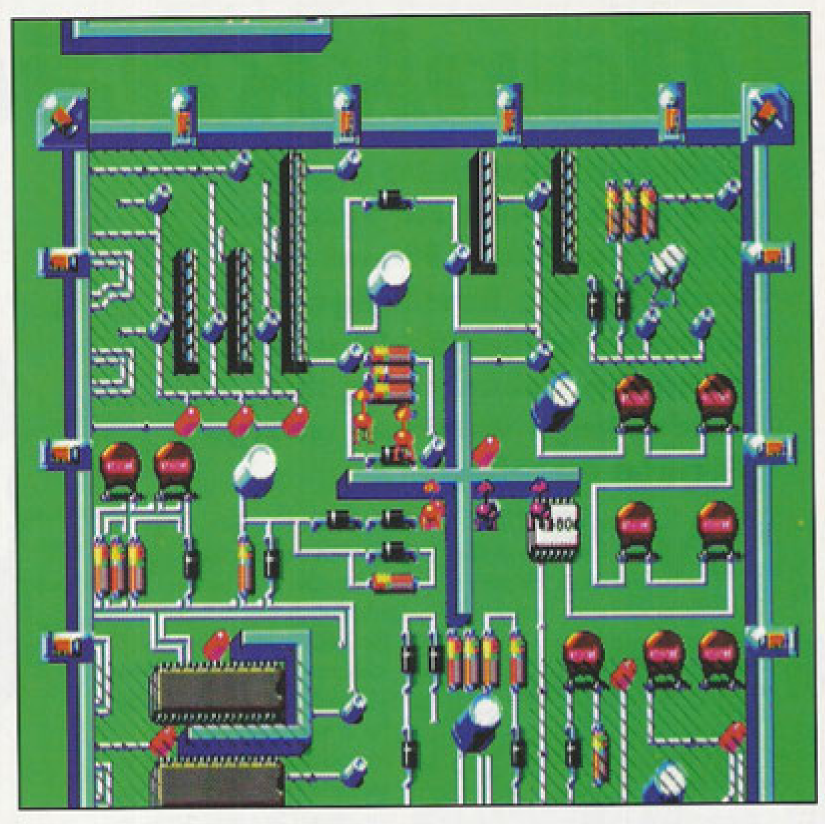
Im Gegensatz zu den Strategiespielen mit menschlichen Kriegern dreht sich bei RoboSport, wie der Name schon sagt, alles um Roboter. Wenn für Sie Schach keine Herausforderung mehr darstellt, sollten Sie Ihr taktisches Geschick an RoboSport testen. Sie spielen dabei entweder gegen Ihren Computer oder gegen menschliche Mitstreiter am anderen Ende des Modem- oder Netzwerkkabels. Zunächst wählen Sie Ihr Team aus, geben ihm einen Namen und legen einige weitere Optionen wie Schwierigkeitsgrad, Größe und Aussehen des Schlachtfeldes sowie den Spielmodus fest. Anschließend müssen Sie Ihre Mannschaft "programmieren". Per Mausklick plazieren Sie Ihre Roboter auf der Spielfläche, die in mehrere Bereiche unterteilt ist. Da gibt es zunächst eine Home-Area, die Docks (das "Roboter-Lager") und die eigentliche Arena, die mit zahlreichen Hindernissen wie Büschen und Mauern gespickt ist. Im Prinzip geht es darum, durch möglichst zweckmäßige Anordnung der einzelnen Roboter und taktisch klugen Einsatz der vorhandenen Waffen (Bomben, Kanonen, Gewehre, Minen, usw.) möglichst effektiv das gegnerische Team zu schwächen und schließlich ganz zu eliminieren. Je geschickter Sie dabei vorgehen, desto mehr Punkte erhalten Sie bei der Endabrechnung.

RoboSport - The Movie

Haben Sie Ihre Programmierung abgeschlossen, wird automatisch ein kleiner Film generiert, der Ihnen die Auswirkungen Ihrer Entscheidungen zeigt. Anschließend haben Sie wiederum die Möglichkeit, die gewonnenen Erkenntnisse in die Tat umzusetzen. Dies setzt sich solange fort, bis eine Mannschaft komplett zerstört ist. Im übrigen lassen sich die interessantesten Partien auch speichern. Fünf verschiedene Modi werden geboten: Vom reinen Überlebenskampf bis zum Baseballspiel reicht die Palette. Darüber hinaus bietet RoboSport unzählig viele Toolboxen und Menüs mit hunderten von denkbaren Einstellungen. Gerade diese Tatsache macht es schwer, den Überblick zu behalten. Auch das Handbuch erschlägt den Einsteiger geradezu mit Informationen. Die vielen Kombinationen sind sehr verwirrend und auch die Punktevergabe ist äußerst unverständlich, da jede noch so kleine Bewegung je nach Situation anders bewertet wird. Wie positiv es auch zu bewerten sein mag, dem Spieler möglichst viele Funktionen zu bieten: Maxis hat in diesem Fall mächtig übertrieben. Dutzende von Anzeigen und Untermenüs zerstören auch das letzte bißchen Eigendynamik.

Viel Feind, wenig Ehr

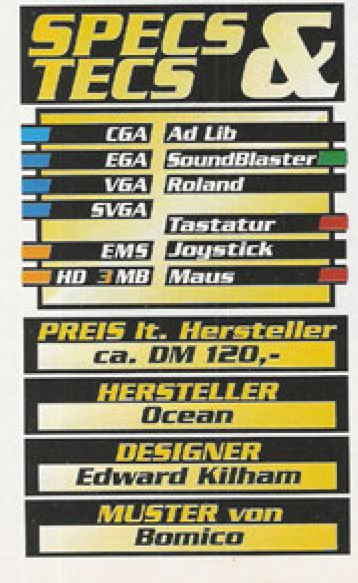
Vor allem bei der Grafik haben sich die Programmierer nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Die farbarme Darstellung macht auf den verwöhnten Strategen einen äußerst dürftigen Eindruck. Während beispielsweise die liebevoll gezeichnete und detailreiche Grafik von Sim City oder Sim Earth gerade den Reiz daran ausmachte, wird dem Käufer von RoboSport nicht viel geboten. Stichwort Sound: Die wenigen Geräusche (Musik ist nicht vorhanden), die Sie zu hören bekommen, sind kaum der Rede wert. Was bleibt, ist leider nur ein durchschnittlich gemachtes Strategiespiel.



Für PC-Neulinge und Windows-User ganz nett, aber RoboSport kommt gegen die Créme der Strategiespiele nicht an.

Schade, daß der erste gutgemeinte Einstieg eines großen Softwarehauses in das Windows-Zeitalter nicht die hohen Erwartungen erfüllt hat, die man von Maxis in der ruhmreichen Vergangenheit gewohnt war.

Petra Maueröder ■



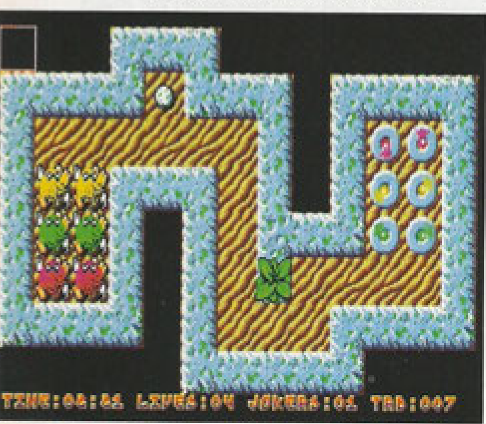


TINY SKWEEKS

Denkknäuel

Eine Erdinvasion ist eigentlich kein Grund zur Freude. Wenn der blaue Planet aber von kleinen, kuscheligen Tierchen heimgesucht wird, kann die Bekämpfung der Eindrinlinge durchaus witzige Formen annehmen...

Wieder einmal wird die Erde von außerirdischen Invasoren heimgesucht -besonders furchterregend sind die kleinen frechen Fellbällchen diesmal allerdings nicht. Trotzdem sollen die Skweeks in ihre Schranken gewiesen werden. Damit die Abwehraktion auch möglichst unblutig über die Bühne geht, genügt es, die niedlichen Viecher auf ihre Schlafplätze zu schicken. Insgesamt muß der Spieler sein Kombinationsvermögen in 100 unterschiedlichen Levels auf die Probe stellen. Jeder davon besteht aus einem einfachen Labyrinth mit einigen Barrieren und Sackgassen. Um die verschiedenfarbigen Skweeks in die Betten zu steuern - diese erkennt man ebenfalls an der Farbe - befiehlt man ihnen eine Marschrichtung. Der angesteuerte Kurs wird von den einzelnen Skweeks solange streng beibehalten, bis sie an ein Hindernis bzw. auf einen ihrer Artgenossen stoßen. Anschließend kann ihnen erneut eine Laufrichtung angegeben werden.

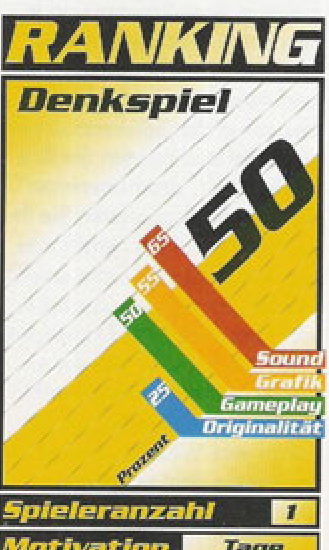


Als Denkspiel nichts Neues

Daß sich mit diesem einfachen Spielprinzip, das nicht gerade zu den neuesten Ideen im Denkspielgenre zählt, noch einigermaßen verzwickte Spielsituation konstruieren lassen, deutet sich bereits im vierten oder fünften Level an. Oft muß man die Skweeks sich gegenseitig blockieren lassen um eine Stufe zu lösen. Damit das Ganze nicht allzu leicht wird, liegt außerdem ein Zeitlimit über jedem Level, was allerdings durch die Paßwort-Funktion wiederum entschärft wird. Spieltechnisch gesehen gibt es kaum Highlights. Die Rätsel sind auf die Dauer zu simpel und einfach durschaubar. Ein-igermaßen witzig ist lediglich die Animation der kleinen Monster und die gefällige Soundbegleitung. Mit Rücksicht auf die friedliche Handlung wäre das Denkspiel lediglich für Kinder als Einstieg in die PC-Welt zu empfehlen. Besondere Hardware-Anforderungen stellt Tiny Skweeks nicht: Gesteuert werden kann mit Joystick oder Tastatur und es liegen dem Programm sowohl CGA- und EGA- als auch eine VGA-Version bei. Etwas rückständig ist die Kopierschutzabfrage, bei der die Originaldiskette das ganze Spiel über im Laufwerk belassen werden muß.

Thomas Borovskis ■





Elf

Fantasyspaß

Der Ruf nach schnellen Jump'n Run-Spielen für den PC ist inzwischen sogar bis zu den Herstellern vorgedrungen. Was Ocean der hungrigen Fangemeinde von Actionspielern jetzt auftischt, könnte auch den Verächtern der bis heute noch recht faden Jump'n Run-Kost munden.



Mit einem großen Angebot dieses Genres ist die PC-Welt ganz offensichtlich nicht gesegnet. Wenn sich ein Hersteller aber doch einmal durchringen kann, ein Spiel dieser Sparte für den PC umzusetzen - meistens handelt es sich nämlich um Konvertierungen von Amiga-Spielen - fehlt es dem Ergebnis entweder an Pfiff und Geschwindigkeit oder an guter Spielbarkeit. Etwas anders verhält es sich mit Oceans PC-Neuerscheinung "Elf". An Pfiff fehlt es dem guten Stück zwar nicht, dafür hat es der Hersteller mit dem Schwierigkeitsgrad anscheinend ein bißchen zu gut gemeint.

Harter Märchenalltag

In der Rolle des Elfenburschen Cornelius hat sich der Spieler durch acht verschiedene Levels zu kämpfen, die es wirklich in sich haben. Ziel seines Abenteuers ist die Befreiung der hübschen Elfin Elisa, die im Zauberschloß des bösen Necrilous widerrechtlich festgehalten wird. Cornelius bekommt es auf seinem Weg durch die verschiedenen Hintergründe dabei nicht nur mit jenem Necrilous zu tun, sondern mit nahezu allem was sich im Wald, im Sumpf oder den Bergen bewegt. Nicht nur Zombies, Zauberer auf fliegenden Teppichen und Drachenwesen stellen sich dem Tapferen in den Weg, nein, sogar Käfer, Spinnen und Wespen haben es auf seine Lebensenergie abgesehen. Es gibt kaum einen Screen, in dem sich nicht zehn oder mehr Gegner um Cornelius scharen. Es bedarf deshalb schon einiger Übung, sich mit Hilfe von Wurfgeschossen, die dem Spieler unbegrenzt zur Verfügung stehen, seiner Haut erfolgreich zu erwehren. Eine Eigenart, die dagegen von Anfang an sehr positiv auffällt ist der adventureähnliche Spielablauf. Es reicht nicht, sich von links nach rechts linear durch das Spiel zu schlagen; vielmehr müssen bestimmte Gegenstände gefunden und geschickt angewendet werden, bevor man den Ausgang des



Ocean zeigt mit diesem kleinen Halbmenschen, daß es durchaus möglich ist, technisch gute und unterhaltsame Plattformspiele auf dem PC zu präsentieren.



jeweiligen Levels findet. Hilfeleistung bekommt man dabei von den zahlreichen Personen und Fabelwesen, die Cornelius freundlich gesonnen sind. Verschiedene Kräuter und Schmusetierchen, die der Spieler ganz nebenbei einsammlen kann, können darüber hinaus in verschiedenen Läden gegen allerlei Ausrüstungs und Zaubergegenstände, wie "Doppelschuß" oder Heilwässerchen, eingetauscht werden. Die frustrierenden Erlebnisse, die der unerfahrene Spieler bei den ersten Versuchen machen muß, werden außerdem durch eine Speicherfunktion etwas gemildert, die einem wenigstens das Durchspielem von bereits überstandenen Levels erspart.

Witzige Comic-Grafiken

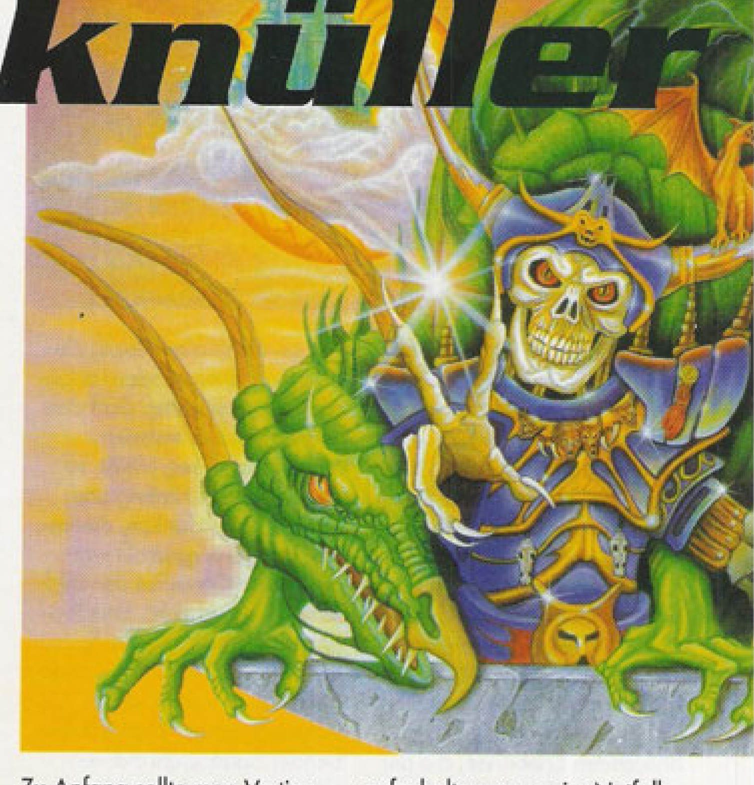
Nichts zu kritisieren gibt es an der Aufmachung der Grafik. Alle Levels sind mit üppig illustrierten Hintergründen im Comic-Stil ausgestattet. Daß das Spielgeschehen trotzdem schnell und flüssig bleibt, ist den stehenden Hintergrundscreens zu verdanken, die immer nur dann gescrollt werden, wenn Cornelius den Bildschirmrand erreicht. Eine Programmfunktion, die die Taktrate des Computers mißt und das Spiel entsprechend verlangsamt, sorgt für gleichbleibendes Spielgefühl auf verschiedenen Rechnern. Ein 10MHz 286er mit VGA-Karte ist für ein angenehmes Spielhandling dabei absolut ausreichend. Der Sound ist, über eine Soundkarte gehört, soweit ganz drollig. Warum man sich aber entweder für die Begleitmusik ODER die Effekte entscheiden muß, ist mir schleierhaft.

Thomas Borovskis ■





MIGHT AND MAGIC IV



Serienknüller

Mit dem vierten Teil dieser Serie liegt eines der bisher besten dieser Art von Spielen vor. Sowohl die Komplexität wie auch die technische Ausführung dieses Rollenspiel-Epos können zu Begeisterungsstürmen Anlaß geben.

Üblicherweise beginnt man bei Neuauflagen bewährter Spiele an der Stelle, an der der Vorgänger endete. Nicht so jedoch bei 'Clouds of Xeen', endete der dritte Teil dieser Saga doch damit, daß die Helden mit einem Raumschiff in die Weiten des Alls entschwanden. Im nun erschienen Teil IV beginnt man jedoch wieder vor einer Taverne inmitten einer mittelalterlichen Umgebung. Für ungeduldige Spieler steht hier eine Instant-Party bereit, mittels derer man sofort loslegen kann. Natürlich besteht für versierte Rollenspieler auch die Möglichkeit, sich eine eigene Party zusammenzustellen. Leider gibt es keine Möglichkeit die siegreich aus Teil III hervorgegangene Truppe zu importieren. Diesmal dreht sich alles um einen Spiegel, mittels dem man sich überallhin teleportieren kann, und der aus diesem Grund auch von einem gewissen Lord Xeen gesucht wird. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, Lord Xeen sowie alle seine Spießgesellen zu vernichten und den Spiegel an den König zu übergeben, auf das dieser ihn zum Wohle aller einsetzen möge.



Die "holde Maid" in der Taverne versorgt die erschöpfte Heldengruppe mit Proviant und Unterkunft

Zu Anfang sollte man Vertigo, die Heimatstadt unserer Recken, nicht verlassen, da vor den Toren bereits die ersten Monster lauern. Stattdessen ist es ratsam, anfangs die Stadt von diversem Viehzeug zu befreien, und sich so erste Sporen zu verdienen. Sollte der Fall eintreten, daß eine Monstergruppe zu stark zugeschlagen hat, und ein Partymitglied vorzeitig den Weg aller Sterblichen gegangen ist, so findet man im Norden der Stadt einen Tempel mit freundlichen Mönchen, die jederzeit gegen ein kleines Entgeld solche Mißgeschicke ausbügeln.

Hart aber herzlich

Nachdem die ersten Hürden genommen und die Charaktere die ersten Stufen auf der Erfahrungsleiter erklommen haben, ist es an der Zeit die riesige Oberwelt zu erkunden. Anfangs erscheint es ratsam, sich in Stadtnähe aufzuhalten, um so im Notfall schnell wieder ein ruhiges Plätzchen zum Regenerieren zu haben. Im Verlauf des Spieles bekommt die Gruppe allerlei Aufträge, die bei erfolgreicher Abwicklung reich belohnt werden. Mal muß eine Stadt von Geistern befreit werden, ein paar Ecken weiter hofft eine Mehrjungfrau auf kampfstarke Hilfe. Es finden sich auch Gesellen, die gegen Entgelt in den unterschiedlichsten Disziplinen ausbilden. Sobald die Oberwelt einigermaßen von Monstern befreit ist, kann man daran gehen, die zahlreichen Dungeons und Schlösser



zu erkunden. Auch hier gilt es wieder vielerlei Rätsel der verzwickten Art mittels Logik, etwas Phantasie und vielen kleinen Hinweisen zu lösen. Desweiteren finden sich dort unten, neben den zahlreich vertretenen Monsterarten, auch diverse Ampullen, die teils als Gegengift, teils als Persönlichkeitsverstärker wirken.

Kleine Fehler stören kaum

Die Benutzerführung kann durchwegs (mit einer Einschränkung) als gelungen bezeichnet werden. Die Steuerung kann sowohl über die Maus, als auch über Tastatur erfolgen, wobei eine Kombination von beiden Medien als optimal anzusehen ist. Etwas nervig ist lediglich das Anlegen neuer Ausrüstungsgegenstände, da hier zuerst in die Liste der Gegenstände geschaltet werden muß, um eine neue Rüstung anzulegen, und anschließend in die Charakterübersicht, um nun festzustellen, ob die Rüstungsklasse nun erhöht oder u. U. gar schlechter wurde. Trifft man im Verlauf des Spiels auf eine Horde Trolle, Spinnen, Drachen oder ähnliches Getier, so wechselt das Programm in den Kampfmodus, in dem man dann diese niederstrecken kann. Die Palette von Zaubersprüchen erstreckt sich von Lichtzaubern und Feuerbällen bis zu Todesfingern und Schwertzaubern sowie für Kleriker über diverse Heilzauber und Sprüche um Tote wieder ins Leben zurückzurufen. Allerdings sollte nicht bei jedem dahergelaufenen Troll gleich der große Hammer ausgepackt werden (Inferno), auch ein Energieschlag wird immer wieder gern genommen. Zu Anfang ist es ratsam, sich mit dem Zaubern zurückzuhalten, da jeder Spruch sowohl Spruchpunkte, die erst nach einem kleinen Nickerchen regeneriert werden, als auch Edelsteine kostet, die nicht gerade hinter jedem Baum zu finden sind. Ist dann einmal ein Landstrich von übellaunigen Gestalten befreit, so tauchen diese dort auch nicht mehr auf, Zufallskämpfe sind dadurch ausgeschlossen.

Eine Welt ist zu erforschen

Das Spiel ist sehr komplex, denn es existieren neben der Hauptinsel noch mehrere andere die teils nur mit dem Schiff zu erreichen sind oder aber durch Zauberei mittels eines Teleportspruches. Zu erkunden gibt es fünf Städte, reichlich Dungeons, mehrere Verliese, einige Türme sowie eine abwechslungsreiche Landschaft, in der Wälder, Seen mit Sumpflandschaften, sowie Eis- und Sandwüsten einander abwechseln. Monstermäßig wird alles geboten, was Freude macht. Trolle durchstreifen die Wälder, Zyklopen und Drachen bewachen eifersüchtig ihre Schätze, Tod und Teufel fordern zum Kampf, und allerlei giftiges Gesocks bevölkert die Dungeons. Technisch präsentiert sich Clouds of Xeen voll auf der Höhe der Zeit. Neben der 256-farbigen VGA-Grafik, sorgt vor allem die Hintergrundmusik, die von Ort zu Ort wechselt sowie die Soundeffekte und die traumhafte Sprachausgabe (auch über PC-Speaker) für das richtige Feeling. Das Spiel kann uneingeschränkt jedem empfohlen werden, der sich für diese Art Spiele erwärmen kann. Allerdings sollte auch eine Portion Geduld vorhanden sein, da die ersten Schritte doch leicht zu mildem Frust führen können. Wer diese Hürde schließlich genommen hat, für den tut sich eine äußerst komplexe Welt auf, in der er lange Zeit verweilen kann.

Thomas Scharl ■







Sports Collection

Bochumer Allerlei

Unter dem Titel "Sports Collection" veröffentlicht Starbyte drei Sportspiele, deren Hochzeit schon etwas zurückliegt und die nur in dieser Spielesammlung nocheinmal Aufmerksamkeit erlangen.

INDY 500

Das einzige Spiel, das etwas aus dieser Compilation hervortritt ist das altbewährte Autorennspiel "INDY 500". Die An-





forderungen an den Spieler sind ziemlich hoch, denn er muß sich neben dem reinen Rennbetrieb auch noch auf Ausrüstung und Tuning seines Rennwagens konzentrieren. Nach Spoilereinstellung und Reifenwahl geht es in den Speedcircuit. Traditionell wird in Indianapolis immer linksherum gefahren, was natürlich die Reifenauswahl entscheidend beeinflußt. Die Steuerung mit Tastatur und Joystick ist äußerst feinfühlig. Grafik und Zeitlupeneinblendungen sind gut gezeichnet und animiert. Der Sound aus der Soundblaster läßt vor dem Computer richtiges Rennfeeling aufkommen.

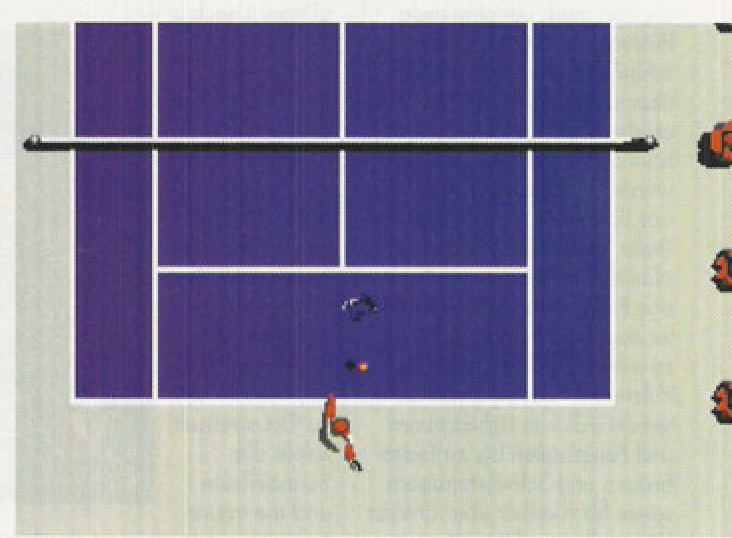
Starbyte Super Soccer

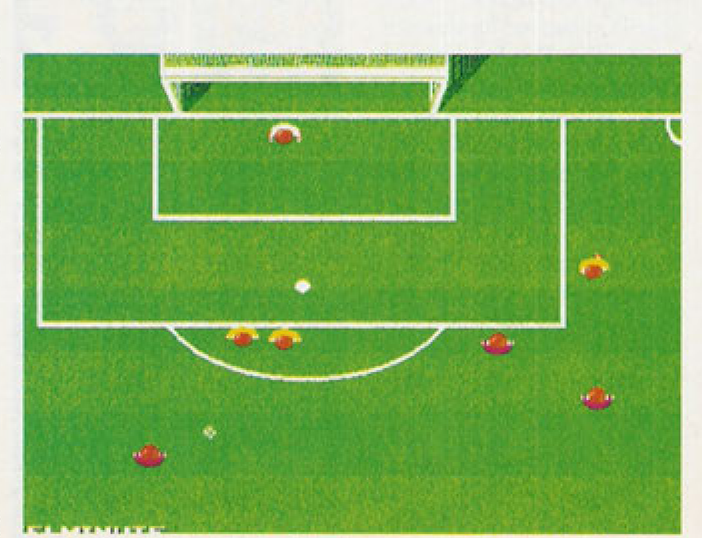
Eine Managementsimulation, die sich zufälligerweise um Fußball dreht. So kann sich der Spieler nur mit den üblichen Managementproblemen wie Spielereinkauf, Mannschaftsaufstellung, Finanzen und Werbung beschäftigen und mit der Maus in den verschiedenen Menüfeldern herumklicken. Nach erfolgtem Spielzug erarbeitet dann der Rechner neue Ergebnisse, Tabellen und Ereignisse und Verletzungen innerhalb der gemanagten Mannschaft. Eine immer gleichbleibende Trickfilmsequenz mit ganz gutem Sound soll dann wahrscheinlich noch Atmosphäre aufkommen lassen, was aber kaum gelingt. Daran ändern dann auch die Multi-Player Optionen und die große Mannschaftsauswahl nichts mehr. Die Grafik der Menüs ist schön gezeichnet, aber das ist auch alles. Außerhalb der Trickfilmsequenz ist der Sound mager oder nicht vorhanden. Eine Spielmöglichkeit wo der Spieler selber zum Joystick greift, um über Sieg oder Niederlage seiner Mannschaft zu entscheiden, wäre die optimale Ergänzung zu dieser trockenen Wirtschaftssimulation.

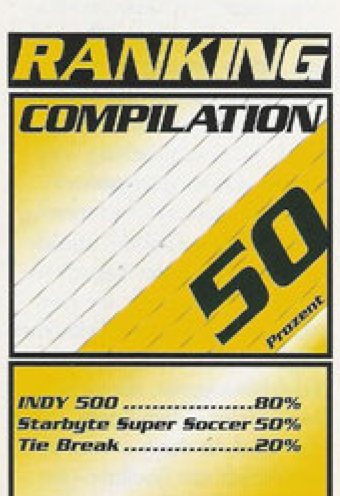
Tie Break

Das dritte Spiel in dieser Runde ist "Tie Break", ein Spiel bei dem es sich um Tennis dreht. Die Grafik ist bis auf einige digitalisierte Bilder mager und einfallslos. Aus der Vogelperspektive wird ein Tennisplatz gezeigt auf dem sich dann zwei kleine Sprites als Spieler bewegen und ein drittes Sprite als Schiedsrichter bewegungslos auf seinem Platz verharrt. Der Spieler bewegt sich automatisch zum Ball, so daß nur noch auf den Knopf am Joystick gedrückt zu werden braucht und schon fliegt der Ball wieder über das Feld. Neben der Option Doppel zu spielen, kann man auch an dem Kampf um Punkte in der Weltrangliste teilnehmen und dort gegen verschiedene vom Computer simulierte Spitzenspieler sein Glück versuchen. Wäre nicht der Klassiker Indy 500 in dieser Spielesammlung vertreten, dann würde ich keinerlei Veranlassung sehen, dieses Programmpaket auch nur mit einer Silbe zu erwähnen.

Markus Gurnig ■









Task Force 1942

Flotte Kreuzer

In letzter Zeit haben Flotten- und Seeschlachtsimulationen wieder Hochkonjunktur. Viele Spiele des Genres warten zwar mit tollen Intros auf, können aber leider oft nicht das halten, was der Vorspann verspricht. Task Force 1942 wartet wie viele andere Spiele auch mit einem starken Intro auf, aber was folgt ist ebenfalls ein Sinnesschmaus.

Nachdem Japan durch den Angriff auf Pearl Harbor die USA in den 2. Weltkrieg verwickelt hatte, kam es zu einer großen Anzahl von Seeschlachten im Süd-Pazifik. Eine der wichtigsten und entscheidendsten war die Schlacht bei den Salomoneninseln. Als Admiral oder Kapitän haben Sie nun die Möglichkeit auf Seiten der US-Navy oder der Kaiserlichen Marine den Verlauf dieser Schlacht neu zu gestalten. Welches ist die beste Taktik? Auf welche Entfernung bekämpft man den Feind am besten? Wie verhält man sich bei einem Nachtgefecht? Diesen und vielen anderen Fragen sehen Sie sich als Flottenadmiral gegenüber. Und mit der Zeit wird dem Spieler erst richtig bewußt, daß bei Task Force wirklich Programmierer am Werk waren, die sich geschichtlich, taktisch und auch seemännisch informiert haben.

Vom Zerstörer bis zum Schlachtschiff

Wie bereits erwähnt war die Schlacht bei den Salomonen wohl ausschlaggebend. Bei dieser Schlacht kamen alle Schiffstypen, die während des 2. Weltkrieges gebaut wurden, zum Einsatz. In Task Force gibt es auf beiden Seiten Zerstörer (DD), leichte Kreuzer (CL), schwere Kreuzer (CA), Schlachtschiffe (BB) und natürlich dürfen Transportschiffe auch nicht fehlen. Erster Anlaufpunkt für den Spieler sind die Einsatz-Menüs. Hier können Sie festlegen, ob Sie ein einzelnes Szenario oder den kompletten Salomonenfeldzug spielen wollen. Ferner gibt es einen Editor, mit dem es möglich ist, eigene Schlachten zu entwerfen und eigene Schiffsverbände zusammmenzustellen.
Zur Auswahl stehen acht vorgefertigte Szenarien die natürlich auch einen geschichlichen Hintergrund haben. So muß der Spieler in "Savo Island" auf Seiten der US-Navy versuchen mit sechs schweren Kreuzern, drei leichten Kreuzern sowie neun Zerstörern einen Geleitzug aus 22 Transportschiffen sicher durch die japanischen Gewässer zu eskortieren. Entscheidet sich der Spieler für die japanische Seite stehen ihm im gleichen Szenario fünf CA Kreuzer, vier CL Kreuzer und einige Transporter zur Verfügung. Da das Geschehen wie auch die meisten anderen in der Nacht beginnt, stellt sich die Frage, wie man seinen Gegner treffen soll, wenn man ihn gar nicht oder nur schlecht sieht? Auch hier haben sich die Programmierer genau an die Realität gehalten. So ist es möglich, einem Schiff in Ihrem Verband den Befehl zu erteilen ein feindliches Schiff mit Hilfe seiner Suchscheinwerfer anzupeilen. Ist das feindliche Schiff noch zu weit entfernt, kann es auch mit Leuchtgranaten sichtbar gemacht werden.
So oder ähnlich sind alle vorgefertigten Szenarien aufgebaut. Einzig der Auftrag ist immer verschieden. So müssen Sie bei dem Gefecht bei "Cape Esperence" eine japanische Flotte aufhalten, die den Auftrag hat, einen amerikanischen

Landstützpunkt anzugreifen. Hierzu stehen auf US-Seite zwei CA Kreuzer, zwei CL Kreuzer und drei Zerstörer zur Verfügung. Das scheint in Anbetracht der Lage nicht besonders viel. Denn gerade bei diesem Szenario ist eine gute Strategie überlebenswichtig. Die japanische Flotte kommt nämlich nicht geschlossen auf den amerikanischen Verband zu, sondern aus drei verschiedenen Himmelsrichtungen.

Auf der Suche nach dem Feind!

Als erstes ist es immer ratsam einen Blick auf die Seekarte zu werfen. Denn wer den Überblick verliert hat schon so gut wie ausgespielt. Auf der Seekarte können Sie sich zuerst ein Bild über die Position des Feindes, die Anzahl der feindlichen Schiffe sowie deren Namen und Kurse machen. Gleiches gilt natürlich für die eigenen Schiffe. Hat man sich die Situation vergegenwärtigt, ist es an der Zeit, aktiv ins Gefecht einzugreifen. Jedes Schiff verfügt über fünf Stationen, die der Spieler übernehmen muß. Die Brücke, auf der Geschwindigkeit und Kurs festgelegt werden, ist ebenso enthalten wie ein Biokularfernglas, die Torpedostation, der Damage Report und natürlich der Gundirektor.

Auch das Campaign Scenario ist geschichtlich aufgebaut. So stehen Ihnen zu Beginn nur die Schiffe zur Verfügung, die tatsächlich am Anfang des Salomonenfeldzuges dort stationiert waren. Als Oberbefehlshaber hat der Spieler nun die Aufgabe, seine Schiffe taktisch richtig einzusetzen. Auf amerikanischer Seite müssen Sie dafür sorgen, daß Ihre Stützpunkte (besonders das Handerson Airfeld) mit Nachschub versorgt werden. Die Kaiserliche Marine hat die Aufgabe, die Amerikaner von allen Inseln zu vertreiben und möglichst viele Kriegsschiffe dabei zu versenken.

Als besonderen Leckerbissen hat Microprose eine Außenansicht im Programm installiert, die es ermöglicht sein eigenes Schiff rundherum zu betrachten. Nutz man diese Option während eines Gefechts hat man das Gefühl einen Film zu sehen. Die einschlagenden Granaten, die Wasserfontänen, das Geschützfeuer und der ausgereifte Sound lassen den Spieler mitten im Geschehen stehen.

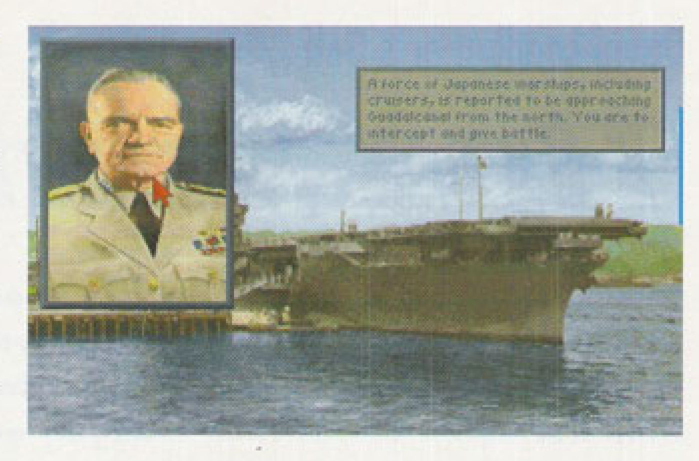
Seegefecht-feeling pur

Mit Task Force 1942 ist Microprose wirklich ein Hit gelungen. War Silent Service II schon beeindruckend, ist T.F 1942 in punkto Gameplay um einiges besser. Die Grafik ist wirklich sehr detailiert und genau. Die Steuerung ist gut durchdacht und alle Optionen können mit der Maus aufgerufen werden.

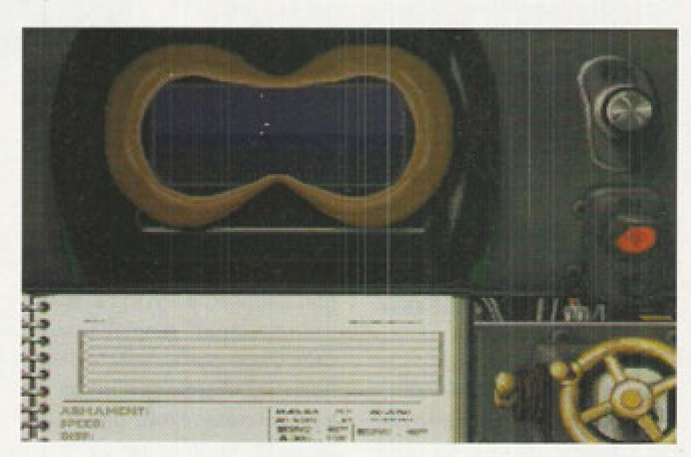
Der Sound beschränkt sich auf das Brummen der Turbinen und den Geschützdonner, was aber dank der Soundkarte wirklich beeindruckend klingt. Task Force 1942 zählt in punkto Grafik, historischer Genauigkeit und Optionsvielfallt zu den besten Seegefechtsspielen, die auf dem Markt sind.

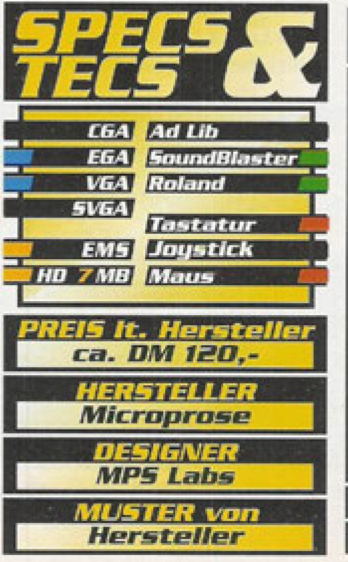
Stefan Zöbisch ■













David Leadbetter´s Golf

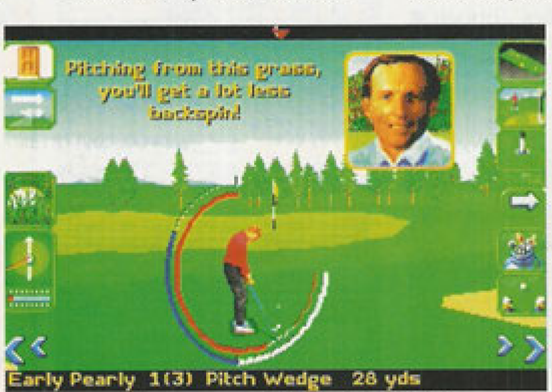
Tips vom Profi

"Golf" ist ohne Zweifel eine der Sportarten, die vorwiegend von den oberen Gesellschaftsschichten gespielt werden. Dem normalen Sterblichen mangelt es jedoch meist schon am nötigen Kleingeld, um die unverschämt teuere Ausrüstung finanzieren zu können.

Ein professioneller und auf diesem Gebiet versierter Trainer erweist sich als ähnlich kostenintensiv, so daß man schließlich gezwungen ist, auf Altbewährtes zurückzugreifen: Den heimischen Rechner. Unter einem 386SX spielt sich jedoch gar nichts ab und der verehrte Herr Leadbetter hüllt sich in vornehmes Schweigen. Diese Tatsache dürfte dem interessierten Golfspieler aber schon von Links 386 pro bekannt sein, so daß lediglich die bedauernswerten Besitzer eines 286er die Fahnen auf Halbmast setzen müssen.

Nur Übung macht den Meister!

Warum die Programmierer diese hohe Hardwareanforderung gestellt haben, ist im Intro noch nicht klar ersichtlich. Zwar bereitet es wirklich Vergnügen, dem Crack David Leadbetter bei der täglichen Arbeit zuzusehen, jedoch kann die technische Umsetzung nicht gerade zu Freudentränen reizen. Aber schon wenige Minuten später ist die anfängliche Skepsis verflogen und ein wenig Euphorie macht sich breit. David Leadbetter trainiert nämlich nicht wie die werten Kollegen aus dem Hause Access auf einem festen Platz, sondern gleich sechs völlig unterschiedliche Parcours stehen zur Verfügung. Um sich mit den örtlichen Begebenheiten vertraut zu machen, sollte man sein Augenmerk zunächst auf die beiden Funktionen "Driving Range" und "Putting Practice" richten. Hier kann oder vielmehr sollte fleißig trainiert werden, damit wirklich jeder Schlag perfekt sitzt und keine überflüssigen Yards verschenkt werden. Vor allem der Sandbunker hat es in sich, muß in dieser schwierigen Situation doch mit extrem viel "Backspin" gespielt werden. Diese golftechnische Feinheit wird allerdings nur von den absoluten Profis beherrscht, so daß man sich schon nach kurzer Zeit geschlagen geben muß. Verzweifelte Golfer werden für die nützlichen Tips des Meisters David mehr als dankbar sein, denn er plaudert bei besonders schwierigen Schlägen bereitwillig aus, wie er agieren würde. Manchmal kann das wirklich weiterhelfen!



Mr. Leadbetters Online-Tips helfen, Ihr Handicap zu senken.

Nach diesen ersten Schritten, kann man eine Übungsrunde ins Leben rufen, die die letzten Ungereimtheiten beseitigen sollte. Auf einer Gesamtkarte wird jeweils das aktuelle Loch in einer leicht schrägen Vogelperspektive präsentiert, so daß man die Richtung des Balls in groben Zügen festlegen kann. Auch der passende Schläger und die Höhe des "Tees" (=Abschlaghilfe) kann ausgewählt werden, bevor man sich auf das Spielfeld begibt. In puncto Abschlagform, scheint es sich eingebürgert zu haben, die kreisrunde Anzeige zu verwenden. Auf diese Weise lassen sich sowohl Schwingstärke als auch Richtung und Backspin einwandfrei festlegen und man liegt nur selten völlig daneben. Hat man die "Fairway" mit all ihren Tücken - Sandgruben, Rough und kleine Bäche müssen möglichst umgangen werden - überwunden, so geht es schließlich ans Einlochen. Auf Wunsch legt das Programm ein Gitter über das Grün, so daß man Gefälle, Steigungen und kleine Unebenheiten einschätzen kann. Die Puttstärke ist aber nicht nur von diesen Faktoren abhängig, sondern wird auch von der jeweilgen Geschwindigkeit des Grüns bestimmt. Ein langsames Grün (hohes Gras) erfordert einen größeren Kraftakt als ein fein säuberlich geschnittener Englischer Rasen.

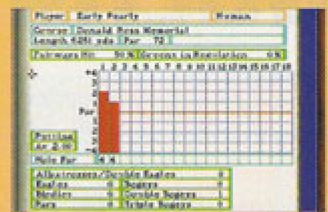


Steven Spielberg hätte es nicht spannender gestalten können!

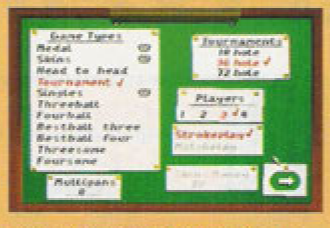
Erstaunlich ist die Tatsache, daß Microprose diesmal nicht mit einem starren Einheitsbild, das sich nur sehr langsam aufbaut und dadurch den Spielfluß deutlich in die Knie zwingt, aufwartet, sondern vielmehr ein intelligentes Kamerasystem integriert hat. Nach dem Schlag sieht der er-

Das Clubhaus

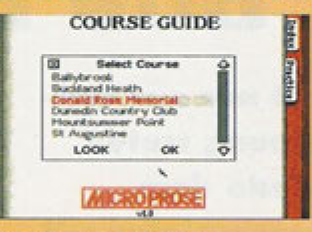
Natürlich hat jeder der sechs mitgelieferten Golfplätze sein eigenes Clubhaus. Die Inneneinrichtungen sind zwar unterschiedlich, doch die Ihnen offenstehenden Möglichkeiten bleiben gleich.



Das blaue Buch enthält Informationen über Karriere und Handicap.



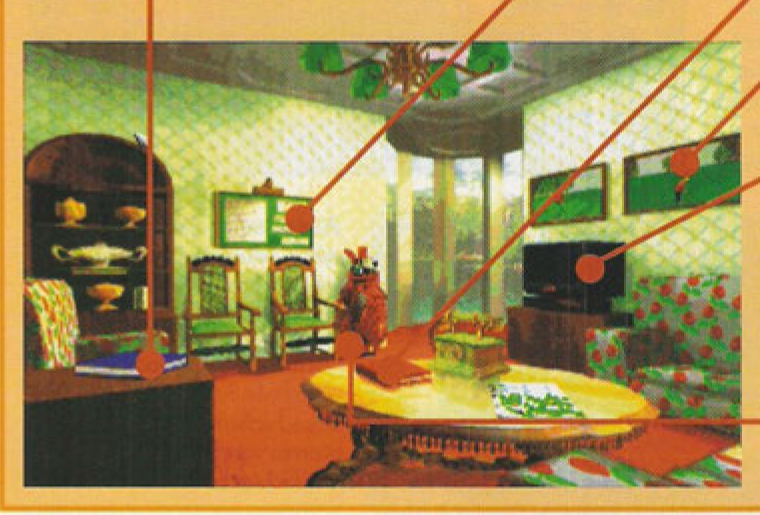
Die Pinwand fungiert als Menü für die Grundeinstellungen.



Im Course Guide wählen Sie einen der sechs Golfplätze aus.

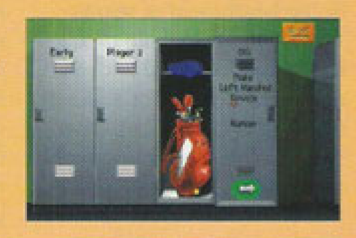


Die Gemälde dienen als Symbol für das Training am Abschlag und auf dem Grün.





Der Videorecorder sichert Ihre Erfolge und herausragenden Schläge.



In der Umkleidekabine kann festgelegt werden, wer am Spiel teilnimmt.

wartungsvolle Spieler den weißen Kunstoffball durch die Lüfte segeln. Die Perspektive ändert sich schlagartig und mit der "Swing Cam" wird der Flug seitlich beobachtet. Nun wird es spannend, der Ball nähert sich dem Boden. Schon ändert sich wieder die Perspektive und man sieht den Ball nun aus der Sicht des angepeilten Ziels. Für Spannung ist also mit Sicherheit gesorgt.

Im Turniermodus mit den Besten messen!

Sobald man seine Fertigkeiten verbessert hat, kann man schließlich versuchen beim Spiel der Großen mitzumischen und an einem der hochdotierten Turniere teilnehmen. Jeder Kurs besitzt eine eigene Bestenliste und selbstverständlich ein unterschiedlich hohes Preisgeld, das unter allen Spielern je nach Platzierung aufgeteilt wird. Auf diese Weise ist ein zusätzlicher Anreiz geboten, denn schließlich werden die diversen Einnahmen zusammen mit den persönlichen Rekorden (Birdies, weitester Schlag) in einer ständig abrufbaren Statistik abgespeichert. Der Eindruck einer Simulation wird dadurch enorm verstärkt.

In puncto Grafik haben die Programmierer ganze Arbeit geleistet. Allein die sich von Kurs zu Kurs ändernden Clubhäuser zeugen von besonders ausgeprägter Detailverliebtheit. Auf dem Spielfeld wird diese reife Leistung jedoch weiter ausgebaut. Die polygone Grafik scrollt rasant über den Bildschirm, von der perfekten Animation des Golfers ganz zu schweigen. Beeindruckend ist ebenfalls, daß das Bild innerhalb weniger Sekunden (höchstens drei Sekunden) aufgebaut wird. Links 386 pro ließ die spielbegierigen Nachwuchsgolfer da schon etwas länger zappeln. Soundtechnisch ist mit "David Leadbetter`s Golf" allerdings nicht der große Fang zu machen. Zwar wurde die Titelmelodie sauber und wunderschön programmiert, jedoch lassen die Effekte während des Spiels sehr zu Wünschen übrig. Lediglich zaghaftes Klatschen bei einem "Birdie"? Da darf man doch wohl frenetischen Jubel erwarten, oder?

Fazit: Vielleicht ist "David Leadbetter`s Golf" nicht gerade die Simulation schlechthin, trotzdem kann es Links 386 pro knapp das Wasser reichen. Vor allem der überragende Spielspaß, die schnelle Grafik und der ausgezeichnete Turniermodus machen das neueste Werk aus dem Hause Microprose zu einem klassischen "Hole-In-One"!

Oliver Menne ■





Waxworks

Horror aus Kerzenwachs

Daß das Grauen nicht nur zur Geisterstunde in Erscheinung treten kann, versucht Accolade dem schrecksüchtigen Horrorspieler mit seinem neuesten Werk beizubringen.



Die teuflische Ixona hat Alex, den Zwillingsbruder unseres Helden, mit einem bösen Fluch belegt. Der einst tugendhafte junge Mann setzt nun sein gesamtes Streben daran, seiner dämonischen Herrin die Weltherrschaft zu Füßen zu legen. Noch ist es aber nicht so weit! Bisher beschränkt er seinen Wirkungskreis auf die greuliche Steinvilla des kürzlich verstorbenen Onkels Boris. Dieser skurrile, alte Mann hat seinen Hobbykeller etwas abnormal eingerichtet! Vier lebensechte Horrorvisionen ließ er in Wachs gießen und stellte sie zu seinem Vergnügen in die kleinen Nischen des Untergeschosses. In diesen dreidimensionalen Bildern treibt nun Alex sein Unwesen, und er wird von Minute zu Minute mächtiger...

Eine kleine Zeitreise durch die Vergangenheit

Nachdem man sich für eine der Alptraumnischen entschlossen hat, so genügt ein Schritt nach vorne und man steht mitten im Geschehen. Im London des Jahres 1888 wird man beispielsweise Zeuge eines entsetzlichen Mordes, den natürlich kein anderer als Jack The Ripper persönlich verübt hat. Zu allem Unglück hält aber der nahende Bobby unseren tapferen Jüngling für den wahren Täter und scheucht mit seiner grellen Trillerpfeife die gesamte Nachbarschaft auf. Fortan befindet man sich auf der Flucht vor Polizisten, Hausfrauen und Kneipenbesuchern. Um die Unschuld jedoch beweisen zu können, muß man dem Psychopathen Jack gegenübertreten und ihn anschließend um die Ecke bringen. Dies ist allerdings nur eine Episode, die man auf seinem langen Weg zu Ixona, durchlaufen muß. Das alte Ägypten, ein unheimlicher Zombiefriedhof und eine verfluchte Erzmine sind weitere Stationen, die es wirklich in sich haben.



Accolades Gruselkabinett wird um einen gehörigen Schocker erweitert.

Elvira im Wachsfigurenkabinett?

Der Bildschirmaufbau läßt unschwer durchblicken, daß auch dieses Gruselspiel aus dem Hause Accolade stammt, denn die Ähnlichkeit zu "Elvira" ist wirklich verblüffend. Sogar die unterschiedlichen Icons befinden sich teilweise an ihrem angestammten Platz. Als ziemlich ungenügend muß lediglich der Kampfmodus bezeichnet werden, stellen doch die verschiedenen Waffen die einzige Abwechslung dar. Ansonsten kann blind auf den Gegner eingeschlagen werden!

Aufgrund der Grafiken sollte man sich wirklich überlegen, ob dieses Spiel als jugendfrei bezeichnet werden kann. Szenen, die aus einem üblen Horrorschinken stammen könnten, geben sich hier reihenweise die Hand. Hartgesottene Gemüter können sich allerdings schon innerhalb weniger Minuten an die blutrünstigen Grafikorgien gewöhnen. An der Qualität der einzelnen Grafiken läßt sich jedoch kaum Kritik üben, denn technisch schwach ist lediglich das ruckelnde Scrolling. In puncto Sound schwankt das Programm von schaurig schön bis gräßlich grauenhaft. Die Effekte können ebenfalls niemanden vom Hocker reißen und sind ohnehin sehr spärlich gesät.

Fazit: Auch die blutrünstigsten Bilder können nicht über ein schwaches Spiel hinwegtäuschen, denn motivierend ist "Waxworks" bestimmt nur für begeisterte Horrorfreaks.

Oliver Menne ■





D-Day

GröFlopaZ ?

Im Juni 1944 landeten die allierten Truppen an der Küste der Normandie. Vier Jahrzehnte danach lädt Futura den PC-Spieler zum Nachspielen der Operation "Overlord" ein.

Die Neugierde, die durch das angeblich völlig neue Spielkonzept von D-Day geweckt wird, verfliegt genau so schnell wieder wie sie gekommen ist: Die "Größte Kriegssimulation aller Zeiten" (GröKaZ), wie sich Futuras Neuerscheinung auf der Packungsrückseite großspurig selber betitelt, stellt sich als zusammenhaltlose vierteilige Simulation des alliierten Truppeneinfalls in der Normandie anno 1944 heraus. Die vier Teile des Programms lassen sich als Gesamtfeldzug oder einzeln durchspielen; welche Spielvariante man dabei wählt, hat allerdings kaum Einfluß auf die Spielbarkeit von D-Day.

Panzersim?



Am Strand der Normandie hat der Spieler bis zu fünf Panzer des Typs Sherman M4 zu steuern. Die Kommandos, die ihm dafür zur Verfügung stehen, beschränken sich auf Links- und Rechtsschwenk, sowie Vorwärts- und Rückwärtsfahrt. Trotz der sehr eingeschränkten Möglichkeiten, die die GröPaZ bietet, ist sie doch eindeutig das Highlight in der Simulation. Mit Maschinengewehr und Kanone müssen feindliche Panzer und Strandbunker aufgestöbert und bekämpft werden.

Flugsim?

Was bei anderen Flugsimulationen lediglich eine Zusatzoption ist, wird bei der GröFlaZ zur Profession erhoben: Aus der Verfolgerperspektive sieht man einen B17-Bomber, der über das nachtschlafende Frankreich fliegt. Ein eingeblendeter Pfeil markiert die Stelle, an der die Bombenladung abgesetzt werden soll; das Ziel wäre ansonsten auch kaum erkennbar, denn der Großteil des Bildschirms ist, wie gesagt, schwarz. Die Steuerungsmöglichkeiten sind auch hier stark eingeschränkt: Links, rechts, hoch und runter. Beschleunigung, Drosseln, Radarzuschaltung etc. gibt es nicht.

Fallschirmsim?



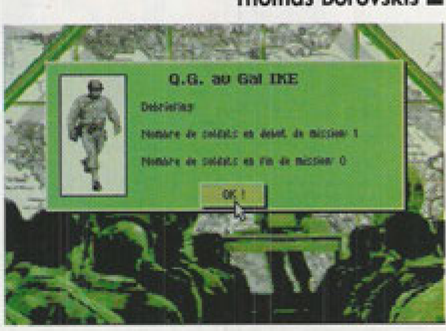
Etwas ganz Ähnliches wie die GröFallZ hat es auf dem PC bereits einmal gegeben, glauben wir uns zu erinnern; "Paragliding" war der Titel der mißglückten Gleitschirmsimulation. Vor rund einem Jahr dachte man, es gäbe nichts Schlechteres. Wer den Fallschirmsprung-Simulator von D-Day gesehen hat, wird diese Meinung kaum halten können, denn dieser Teil ist zweifelsfrei das Schlimmste an GröKaZ. Bis zu zehn Fallschirmspringer müssen mittels zweier Richtungsicons auf eine "Jump-Area" gelotst werden.

Infanteriesim?

In stark abgemagerter "Special Forces"-Manier, muß eine Soldatentruppe hierbei ein Stückchen Land erobern. Im Weg stehen ihnen feindliche Panzer, Soldaten und einige Bunker, die mittels Handgranaten, MG und Mörsern beseitigt werden müssen. Spielerisch birgt dieser Teil sogar gewisse Reize, übermäßig viel Taktik ist allerdings auch hier nicht vonnöten.

Als Fazit des Ganzen kann ich nur daran erinnern, daß man bei einem Spiel nicht nach der Verpackung und eventuellen Gimmicks gehen soll, denn bei D-Day wäre das eindeutig die vielbesagte "Katze im Sack".

Thomas Borovskis





RANKING

Simulation

28

15 Sound
35 Grafik
35 Gameplay
20 Originalität

Prozent

Spieleranzahl 1

Motivation Stunden

The Humans

Genial-dümmliche Vorfahren

Den Titel "Krone der Schöpfung" hat der Mensch, bei allem was er heute mit seinem Planeten macht, inzwischen nicht mehr verdient. Noch viel unpassender als heute war dieser Titel aber in einer Vergangenheit, die Mirage in einem humorvollen Steinzeitspiel beschreibt.



Wenn man den Designern dieses Fungames Glauben schenken darf, waren unsere allerersten Vorfahren ganz besonders große Trottel. In der Grundversion (Evolutionsstufe: Affe + 1) konnten die eigentlich gar nichts, außer ein bißchen herumstehen, Gegenstände aufheben und - dazu hat ihr kleines Gehirn immerhin schon ausgereicht - einen Menschenturm bilden. "Was für ein Jammer" muß sich unser Schöpfer wohl damals gedacht haben, bevor er auf die zündende Idee kam, sich einen Menschen aus unserer Zeit zu erwählen, um den eigenen Vorfahren ein bißchen auf die Sprünge zu helfen. Genau diese ehrenhafte Rolle, nämlich die eines Evolutionshelfers, soll der Spieler bei den "Humans" bekleiden.

Das Neandertal als Plattformwelt

Die damalige Welt bestand aus über achtzig verschiedenen Örtlichkeiten, deren Rätsel es für Sie zu lösen gilt, bevor die Evolution wieder in ihren eigenen Bahnen verlaufen darf. Jeder einzelne Level besteht wiederum aus mehreren Plattformen, Leitern und steinernen Hindernissen, die das Erreichen mancher Gegenstände oder Zielfelder nur durch die Zusammenarbeit mehrerer Ihrer Schützlinge möglich macht. Steuern können Sie aber jeweils nur ein Menschlein des kleinen Stammes, alle anderen verharren brav in der Stellung, die ihnen über Joystick- oder Tastaturkommandos zugewiesen wurde. Um die ersten Levels zu lösen, kann man nur auf die besondere Fähigkeit der Neandertaler - der Bau von meterhohen Menschentürmen - zurückgreifen. In höheren Levels ermöglicht die Entdeckung des Speers beispielsweise den Stabhochsprung, was auch die Überwindung von Felsspalten ermöglicht - als Waffe läßt sich die neue Entdeckung selbstverständlich auch einsetzen.

Am Anfang war das Feuer

Je weiter der Spieler seinen Stamm steuert, um so reichhaltiger wird das Repertoire an Gegenständen und den entsprechenden Fertigkeiten. Mit fortschreitender Evolution können das Feuer, das Rad und die Vorzüge des Seils entdeckt werden. Von Zeit zu Zeit mischt sich dann auch ein Medizinmann in die Reihen der Stammesangehörigen und greift den anderen mit seinen Zaubersprüchen unter die Arme. Damit die einzelnen Levels nicht zu leicht zu bewältigen sind, sorgt eine knapp bemessene Zeitbegrenzung für Druck - offensichtlich nicht die einzige Ähnlichkeit mit dem bekannten "Lemmings".
Trotz vieler Parallelen zu "Lemmings" ist Humans aber nicht einfach nur ein Plagiat derselben. Viele völlig neue Ideen, die schönen Animation der Neandertaler und die gute Steuerbarkeit machen das Spiel zu einem adäquaten Konkurrenten. Dazu kommt bei Humans noch die witzige und ständig wechselnde Hintergrundmusik.

Thomas Borovskis ■

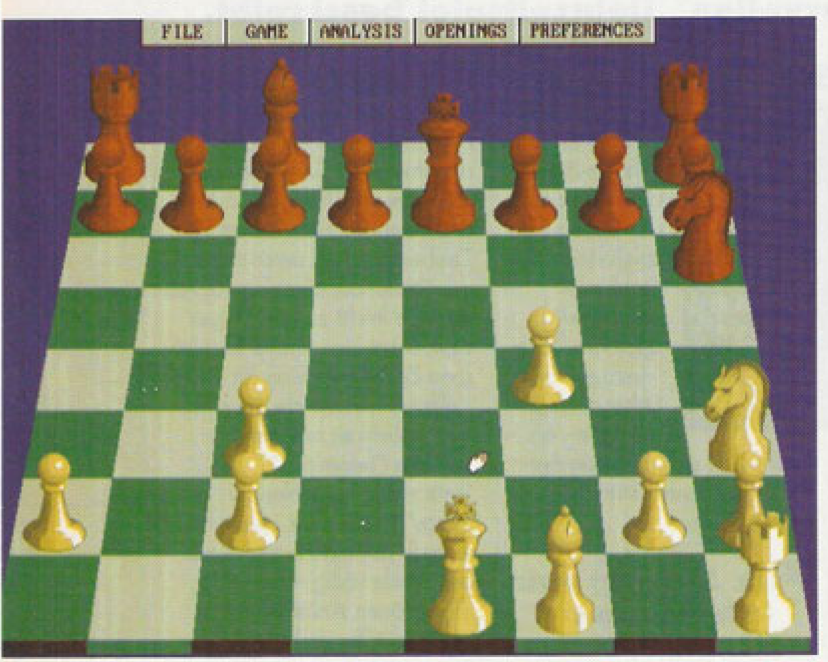




Grandmaster Chess

Geld zurück Garantie

Auch bei den Schachprogramen bleibt die Entwicklung nicht stehen. Doch benötigt diese auch Ihre Hardware, z. B. einen 386er, vorallem, wenn man das angeblich stärkste und schönste Schachprogrammn richtig ausnützen will.



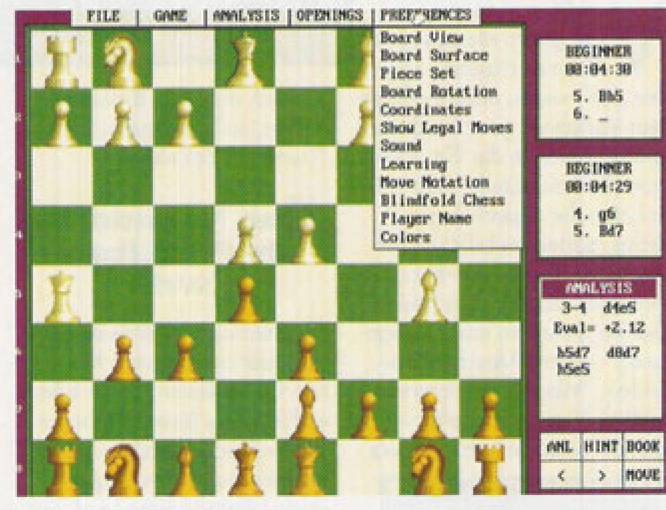
"The World's Most Powerful Chess Program!" so steht es aber auch auf allen anderen Schachprogrammen. Der Großmeister allerdings räumt mit diesen Versprechungen auf. Wer mit diesem Programm gegen den Chessmaster 3000 oder gegen SargonV verliert, der bekommt sein Geld zurück. Die Spielstärke sollte aber nicht unbedingt das Kriterium schlechthin bei einer Anschaffung sein. Jeder Hobby-Schachsspieler kann wohl bestätigen, daß er auch gegen ein mittelstarkes Programm auf einem durchschnittlichen PC wenig Chancen hat, wenn der Computer nicht durch irgendwelche Einstellungen absichtlich gebremst wird. Vom schwachen Anfänger bis zum nahezu unschlagbaren Grandmaster gibt es fünf Abstufungen.

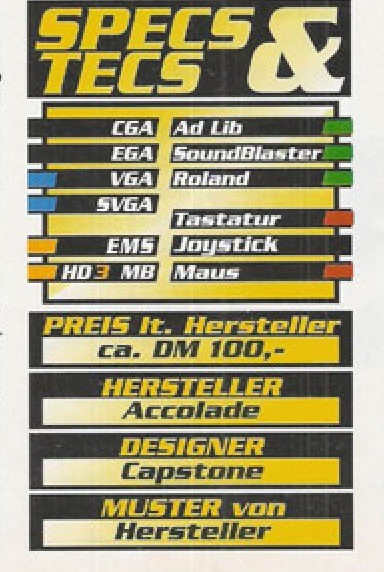
Der Großmeister verfügt über alle Standard-Features, behauptet aber auch, direkte Softwarekonkurrenten schlagen zu können.

Perfekte Grafik, perfekter Sound

Unumstritten erstklassig ist die Grafik. Super VGA, daß heißt 256 Farben bei 640*480 Punkten Auflösung! Ob man nun mit Monstern, den Insassen einer mittelalterlichen Burg oder mit den good old Schachfiguren spielen will, egal ob 2D oder 3D, egal ob auf Marmor oder Holz, die Grafik ist brillant und auch übersichtlich gehalten! Auch die Soundfähigkeiten, welche natürlich bei Schachprogrammen nicht so ins Gewicht fallen, sind gut. Mit einer etwas überflüssigen, dafür aber abwechslungsreichen Hintergrundmelodie, ergänzt mit digitalen Stimmen, die zum Beispiel ein "Schachmatt in zwei Zügen" ankündigen, schneidet der Grandmaster hier ganz gut ab. Der Stärkste und der Schönste, diese Attribute versteht der Grandmaster auf sich zu vereinenen, ist er aber auch der Beste? Dazu sollten noch ein paar Worte über die Benutzerführung, natürlich Pull Down-Menüs, verloren werden. Alle Standard-Features sind vorhanden: Ein- und Zweispieler-Modus, Hilfestellungen, Zug- und Stellungsanalyse, Print- und Export-Optionen. Der Spielstil, die Bedenkzeit und das Können des Computers sind beeinflußbar. Etwas Neues haben sich die Programmierer von Capstone allerdings auch einfallen lassen. So kann man nach einer Partie seine Spielstärke berechnen lassen und sich mit den Großschachmeistern messen. Außerdem können gespeicherte Partien animiert werden. Im Vergleich, und den sucht ja der Grandmaster, kann der Chessmaster 3000 da aber noch ein bißchen mehr. Man denke nur zum Beispiel an die Hilfestellung in fließendem Englisch, oder daran, wie vielseitig man den Charakter seines digitalen Gegenüber verformen kann. Zusammenfassend ist zu sagen, daß der Grandmaster in Spielstärke, in Grafik und Sound absolut erstklassig ist, Schachspielen hier richtig Spaß macht und nur wenig Neues in ihm steckt.

Axel Schwanhäußer ■





Strategie



2
subjektiv



Leserbefragung + Gewinnspiel!

Ein Magazin sucht seine Leser. Diese hatten nun vier PC Games Ausgaben lang Gelegenheit, die Redaktion kennenzulernen, zu erfahren was sie tut, was sie will. Um diese einseitige Beziehung zu erweitern, möchten auch wir etwas mehr über die Menschen erfahren, die wir ansprechen und erreichen wollen. So wäre es um ein Vielfaches leichter, auf Ihre Wünsche und Ansprüche, die Sie an unsere Zeitschrift stellen, besser einzugehen. Aus diesem Grund bitten wir Sie, die nachstehenden Fragen zu beantworten.
Klar, daß Sie das nicht umsonst tun sollen. Wir öffnen unser Weihnachtsfüllhorn und wollen allen Teilnehmern die Aussicht auf ein tolles Weihnachtspräsent gönnen:

1. Preis: Ein TBird Drive 486SX mit CD ROM und Software-paket

2. Preis: Ein Blaster Boss, Soundblaster 2.0 mit Boxen, Headphones und Software

3. Preis: Ein PC Soundman, Ad Lib Soundkarte mit Boxen, Headphones und Software

4.- 50. Preis: Je ein exklusives Spiele-paket für lange Winterabende



Bitte trennen Sie diese Seite heraus und senden Sie den ausgefüllten Teilnahmeschein an:

Computec Verlag
PC Games
Lesergewinnspiel
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Ihr Geschlecht **6**
- *1* ❒ männlich
- *2* ❒ weiblich

Ihr Alter **7**
- *1* ❒ bis 15 Jahre
- *2* ❒ 15 bis 17 Jahre
- *3* ❒ 18 bis 20 Jahre
- *4* ❒ 21 bis 25 Jahre
- *5* ❒ 26 bis 30 Jahre
- *6* ❒ 31 Jahre und älter

Ihre Tätigkeit:
- ❒ Schüler **8**
- ❒ Hauptschule **9**
- ❒ Realschule **10**
- ❒ Gymnasium **11**
- ❒ Auszubildender **12**
- ❒ Ersatz-,Wehrdienst **13**
- ❒ Student **14**
- ❒ berufstätig **15**
- ❒ Beruf: ________ **16-17**

Mit welcher Zahl beginnt die Postleitzahl Ihres Wohnortes?
______________ **18**

Wenn Sie die aktuelle Ausgabe der PC Games bewerten, welche Schulnote erhält sie?
______________ **19**

Seit wann lesen Sie PC Games?
Ausgabe _____ /92 **20**

Was finden Sie an PC Games gut?
______________ **21-22**
______________ **23-24**
______________ **25-26**

Was finden Sie an PC Games weniger gut?
______________ **27-28**
______________ **29-30**
______________ **31-32**

Welche Rubriken halten Sie für besonders wichtig / interessant?
- ❒ Previews **33**
- ❒ Reviews **34**
- ❒ Up to date/News **35**
- ❒ Secret Whisper **36**
- ❒ Post Script **37**
- ❒ Specials **38**
- ❒ Messeberichte **39**
- ❒ In Progress **40**
- ❒ Charts **41**
- ❒ Interviews **42**
- ❒ PD & Shareware **43**
- ❒ Hardware **44**
- ❒ Coverdisk **45**
- ❒ Backflash **46**

Welche anderen Computermagazine lesen Sie regelmäßig?
- ❒ Play Time **47**
- ❒ Power Play **48**
- ❒ ASM **49**
- ❒ PC Joker **50**
- ❒ PC Review **51**
- ❒ PC Action **52**
- ❒ Computer Live **53**
- ❒ Chip **54**
- ❒ CT **55**
- ❒ DOS **56**

❒ PC Professionell 57
❒ PC Direkt 58
❒ PC Welt 59
❒ Win 60
❒ Video Games 61
❒ andere, nämlich
__________ 62-63

Wo kaufen Sie PC Games?

❒ Zeitschriftenhandel 64
❒ Supermarkt 65
❒ Bahnhofsbuchhandel 66
❒ andere, nämlich
__________ 67-68

Welche sonstigen Hefte/Magazine lesen Sie regelmäßig?

❒ Cinema 69
❒ TV Spielfilm 70
❒ TV Movie 71
❒ Wiener 72
❒ Max 73
❒ Music Express 74
❒ Kino News 75
❒ Kino Hits 76
❒ Tempo 77
❒ andere, nämlich
__________ 78-79
__________ II/6-7

Wo spielen Sie am häufigsten?

❒ Zuhause 8
❒ bei Freund/Freundin 9
❒ Schule 10
❒ Arbeit 11

Wie lange spielen Sie durchschnittlich in einer Woche? 12

1 ❒ bis 1Stunde
2 ❒ 1 bis 5 Stunden
3 ❒ 5 bis 10 Stunden
4 ❒ 10 Std. und mehr

Beabsichtigen Sie, einen Computer zu kaufen oder sonstige Hardware?

❒ 386er 13
❒ 486er 14
❒ Monitor 15
❒ Nadeldrucker 16
❒ Laserdrucker 17
❒ Soundkarte 18
❒ Grafikkarte 19
❒ CD ROM Laufwerk 20
❒ RAM 21
❒ Joystick 22
❒ einen anderes, nämlich
__________ 23-24

Welche Computer oder Videokonsolen besitzen Sie?

❒ PC XT 25
❒ PC AT 286 26
❒ PC AT 386 27
❒ PC AT 486 28
❒ 1MB RAM 29
❒ 2MB RAM 30
❒ 4MB RAM 31
❒ 8MB RAM 32
❒ Festplatte 33
❒ VGA 34
❒ EGA 35
❒ 3,5" Laufwerk 36
❒ 5,25" Laufwerk 37
❒ CD-ROM-Laufwerk 38
❒ Soundkarte 39
❒ Amiga 40
❒ Atari ST 41
❒ C64 42
❒ Apple Macintosh 43
❒ SNES 44
❒ NES 45
❒ Game Boy 46
❒ Mega Drive 47
❒ Master System 48
❒ Game Gear 49
❒ Lynx 50
❒ andere nämlich
__________ 51-52

Welche Spiele interessieren Sie am meisten?

❒ Jump and Run 53
❒ Denkspiele 54
❒ Rollenspiele 55
❒ Adventure 56
❒ Sportspiele 57
❒ Kampfsportspiele 58
❒ Action/Ballerspiele 59
❒ Simulationen 60
❒ Wirtschaftssimulation 61
❒ Geschicklichkeitsspiele 62
❒ Strategiespiele 63
❒ sonstige, nämlich
__________ 64-65

Wie hoch ist Ihr Nettoeinkommen/Taschengeld? 66

1 ❒ bis DM 50
2 ❒ DM 50 bis DM 100
3 ❒ DM 100 bis DM 500
4 ❒ DM 500 bis DM 1000
5 ❒ DM 1000 bis DM 2000
6 ❒ DM 2000 bis DM 3000
7 ❒ DM 3000 bis DM 5000
8 ❒ DM 5000 und mehr

Wieviel geben Sie monatlich für Spiele aus? 67

1 ❒ bis DM 50
2 ❒ DM 50 bis DM 100
3 ❒ DM 100 bis DM 150
4 ❒ DM 150 und mehr

Wieviel geben Sie im Monat für Hardware/Zubehör aus? 68

1 ❒ bis DM 50
2 ❒ DM 50 bis DM 100
3 ❒ DM 100 und mehr

Wie beziehen Sie Ihre Software?

❒ Fachhandel 69
❒ Versandhäuser 70
❒ Kaufhäuser 71

Welche sonstigen Hobbys haben Sie?

__________ 72-73
__________ 74-75
__________ 76-77

Wieviel Zeit verwenden Sie in einer Woche auf Ihre sonstigen Hobbys? 78

1 ❒ bis 1 Stunde
2 ❒ 1-5 Stunden
3 ❒ 5-10 Stunden
4 ❒ 10 Std. und mehr

Hören Sie oft Radio? 79

1 ❒ Ja
2 ❒ Nein

Welche Fernsehprogramme sehen Sie am häufigsten?

❒ ARD III/6
❒ ZDF 7
❒ RTL 8
❒ SAT 1 9
❒ PRO 7 10
❒ TELE 5 11
❒ MTV 12
❒ Superchannel 13
❒ andere, nämlich
__________ 14-15

Special Forces



Im Heft 11/92 wurde dieses Spiel bereits vorgestellt. Aber nun soll es über die Vorstellung hinausgehen. Nun geht es ans Eingemachte.

Das Intro ist ganz nett gestaltet wenn auch nichts Spektakuläres - und stimmt jedesmal beim Start wie in eine Fernsehserie ein. Leider ist es auch wie bei Fernsehserien. Mit der Zeit wird es langweilig. Zum Glück läßt sich das Intro auch überspringen, und der Spieler landet sofort bei der Handbuchabfrage, die ihm ermöglichen soll, mit dem Spiel zu beginnen. Doch hier zeigt sich bisweilen ein Fehler: Nicht alle gefundenen Wörter aus dem deutschen Handbuch werden anerkannt. Mir ist es sogar schon passiert, daß dies dreimal hintereinander geschah, was unweigerlich zum Rausschmiß führte. Ist die Abfrage aber glücklich überwunden, gelangt man in das Hauptmenü.

Als erstes muß das acht Mann starke Team gewählt werden, mit dem man die einzelnen

Autor: M.Lipkow
Alter: 27 Jahre
Student

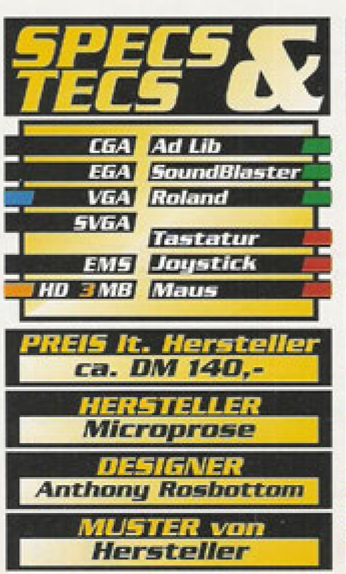
Einsätze bestreiten möchte. Hernach erscheint eine Uhr. Nach kurzem Warten muß der "Diff. Level" gewählt werden. Wieder die Uhr. Im "Diff. Level" wählt man die Kampf-Erfahrenheit des zukünftigen Gegners. Hat man gewählt, erscheint wieder die Uhr. Sodann gilt es, die Mission zu wählen. Uhr. Schublade eines Registerschrankes öffnen. Uhr. Karteikarte mit der Mission wählen. Uhr. Und so weiter, und so weiter. Jedesmal, wenn der Bildschirm neu aufgebaut werden muß, erscheint diese leidige Uhr. Bis man endlich mit dem Spiel loslegen kann, dauert es einige Zeit. Wählt man zwischenzeitlich seine Waffen auch noch sorgfältig aus, so kann ein Raucher noch gut eine "wegdampfen" oder ein ganz "Süßer" eine Tafel Schokolade verzehren. Aber das Übelste kommt noch: Nach jedem Einsatz muß man sich durch all diese Menüs erneut durchkämpfen, bis ein neuer Einsatz gestartet werden kann. Meist ist es sinnig, die Menüs abermals durchzugehen, aber daß man gezwungen ist, hier wertvolle Spielminuten zu verschenken, kann schnell die Nerven beanspruchen.

"Enter WarZone" - Endlich geht es zur Sache. Vier Leute stehen schwerbewaffnet im Krisengebiet. Und jetzt kommt das nächste Problem: Wie die Waffen einsetzen? Das Gewehr ist "ideal für weiter entfernte Ziele" - doch soweit kann man auf dem Bildschirm bei direkter Steuerung meist gar nicht sehen. Die Granaten brauchen zum Scharfmachen eine mittlere Entfernung - was sich beim Test mit 3-5m schätzen ließ, und so weit schießt jede Durchschnittspistole. Die Raketen lassen sich nur auf etwa doppelt so weite Entfernungen zielgenau abschießen, da mehr das zu sehende Umfeld nicht hergibt. Zudem schießen Granaten und Raketen auch nicht über Mauern, was sich ausnutzen ließe, um Chaos in einem Lager zu verbreiten, während der Schütze noch im Schutze der Wand verbleibt. Schade. In der Arktis ist es mir auch passiert, daß "meine Leute" ihre Laser-Zielbeleuchtungsgeräte partout nicht ablegen wollten, was sie nach der Einsatzbesprechung und meinem Willen tun sollten. Ärgerlich. Nachdem der Hubschrauber meine Leute und mich aus dem Kampfgebiet befreit hat, darf ich Orden und Beförderungen verteilen. Nur haben diese Ehrenzeichen keinen Einfluß auf die Moral oder die Kampfkraft. Überflüssig. Alles in allem läßt sich sagen, daß das Spiel so strategisch ist wie "Mensch Ärgere Dich Nicht". Und die kleinen, kalten Schweißausbrüche wie bei "M1 - Tank Platoon" oder "Gunship 2000" bleiben auch aus, weil dies Spiel einfach nicht so ernst genommen werden kann. Die versprochene "handlungsstarke Simulation" entpuppt sich als ein "Lauf- und-Schieß Spiel" (unter diesem Gesichtspunkt ist es allerdings sehr gut!) mit 16 Aufträgen. Schade um den Firmennamen "Microprose".

Wenn Sie sich und Ihren Artikel auf dieser Seite wiederfinden wollen, schicken Sie bitte folgendes:

1. Die ASCII-Datei eines Testberichts auf Diskette über ein Spiel, das Ihnen besonders gefällt und das nicht älter als zwei Monate ist (Umfang ca. 3.000 Zeichen).
2. Ein Bild (Paßfoto o.ä.) von Ihnen mit einer kurzen Beschreibung zu Ihrer Person.
3. Das alles an die Redaktionsadresse senden:

CT Verlag
PC Games
"Backflash"
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60





Backdate 1992

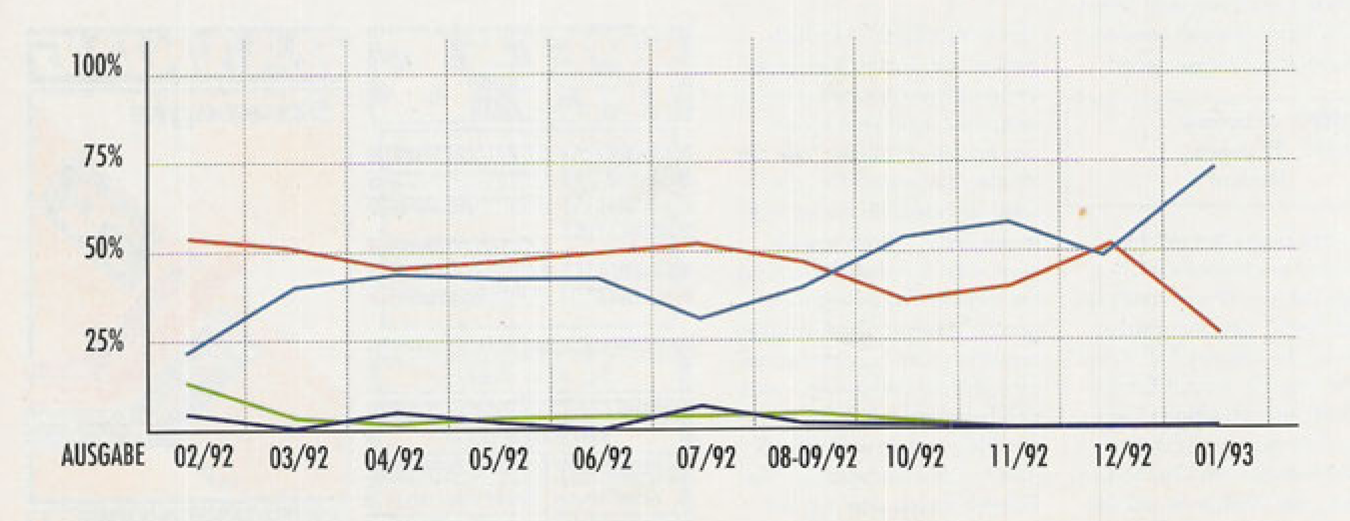
Der Spielema[...]
Aufbruch in eine n[...]

Das laufende Jahr neigt sich dem Ende zu. Allerorts macht man sich daran, das Jahr 92 Revue passieren zu lassen, wichtige Ereignisse und Katastrophen noch einmal in das Gedächtnis zurückzurufen und vielleicht schon einen kleinen Blick auf das Jahr 93 zu werfen. Wir wollen Ihnen die wunderbare Explosion der PC Spielewelt noch einmal vor Augen führen.

Von Hans Ippisch

1992 war das Jahr der großen Veränderungen in der Unterhaltungssoftwarebranche. Zu Beginn des Jahres waren der Amiga und der Commodore-Oldie C64 stückzahlenmäßig mit Marktanteilen von je ca. 35 Prozent noch einsame Spitze. Der PC nahm mit ansehnlichen 20 Prozent die dritte Stelle ein, weit dahinter folgte der Atari ST mit kümmerlichen 5 Prozent. Spiele-Exoten wie Amstrad CPC, Atari XL, C16 und Macintosh nahmen die restlichen 5 Prozent ein. Alleine der Blick auf den jeweiligen Anteil der Systeme an Spieletests unseres Schwestermagazines Play Time, gibt einen guten Blick über die Veränderungen 1992 wieder. Es wurden alle Spieletests aufgenommen, die in der Zeit vom 15.12.92 bis 20.11.93 geschrieben worden sind.

Das Weihnachtsgeschäft läutete eindeutig die Marktführung für die PC-Spiele ein, während der Amiga in Sachen Erstentwicklung seine Führungs-Position abgeben mußte. Insgesamt gesehen erscheinen zwar immer noch in etwa gleich viele Spiele für Amiga und PC, doch bei den Amiga-Spielen handelt es sich größtenteils um PC-Konvertierungen. ST und C64 werden faktisch nicht mehr mit Erstentwicklungen versorgt, der Anteil an Konvertierungen für den Atari ST ging sehr stark zurück, während der C64 noch mit ausreichend vielen Konvertierungen bedacht wird. Bei den Marktanteilen liegen Amiga und PC europaweit jetzt etwa gleichauf, während sich der C64 immer noch einen respektablen dritten Platz erkämpft. Weitere Computer existieren im Spielemarkt faktisch nicht mehr oder nur noch mit zu vernachlässigenden Anteilen. Die Zukunft liegt eindeutig in den Bytes des einsti-



kt 92
ue Welt

gen Bürohengstes, der durch anspruchsvolle Spiele hoffentlich endlich das Vorurteil abschaffen kann, Computerspiele seien etwas für Kinder.

Die Hardware bestimmt den Trend

Zu Beginn des Jahres 92 konnte man noch mit einem 286er mit EGA-Karte die meisten Spiele in einer vernünftigen Art und Weise spielen, doch der Markt überschlug sich innerhalb weniger Monate. Der 386er mit VGA Karte und Soundkarte wird bei den Softwarehäusern derzeit als Standard gesehen, doch es ist zu erwarten, daß spätestens Mitte 93 ein 486er mit 4 MByte Ram und SuperVGA-Karte diese Postion einnehmen wird, wie an Spielen wie Comanche, Strike Commander oder auch Sherlock Holmes zu sehen ist.



Indiana Jones IV (Adventure)



Sherlock Holmes (Adventure)

Die Highlights 92

Das Jahr 92 brachte dem PC eine satte Anzahl an Klassespielen ein. In allen Genres erschienen absolute Knaller, sogar das bisher stark vernachlässigte Arcade-Action Genre konnte dank der Bitmap Bros mit hoher Qualität aufwarten. Es fiel uns nicht gerade leicht, in insgesamt sieben Genres drei Spiele auszuwählen, wobei sogar Knaller wie zum Beispiel Sim Ant oder Power Monger der starken Konkurrenz zum Opfer fielen. Doch hier sind sie nun, die besten 21 Spiele des Jahres, selbstverständlich ohne jeglichen Anspruch auf Absolutheit.

Adventures

1. Indiana Jones IV	Lucas Arts
2. Sherlock Holmes	Electronic Arts
3. Kyrandia-Book One	Westwood Studios

Lucas Arts konnte sich ziemlich deutlich den PC Games Award für das beste Adventure des Jahres sichern. Indiana Jones And The Fate Of Atlantis wußte durch perfekte Grafiken und eine äußerst interessante Geschichte zu gefallen. Für die Geschichte wurde ein Profi-Dehbuchautor verpflichtet, was teilweise zu den Gerüchten führte, dieses Spiel wäre die Umsetzungs des vierten Teils der Indiana Jones Saga. Leider ist dem nicht so, auch wenn das Spiel alleine durch die atmosphärische Geschichte über Atlantis wochenlang zu fesseln vermag.
Alle Hobby-Detektive kamen bei dem High-End-Abenteuer von Electronic Arts auf ihre Kosten. The Lost Files Of Sherlock Holmes nimmt auf der Festplatte15-30MByte in Anspruch. Dafür werden dann allerdings auch Animationen in Filmqualität und Kriminalfälle von hohem Anspruch geboten. Brillante Backgroundgrafiken und ansprechender Sound bringen in einzigartiger Weise das Flair des guten alten London in die heimische Stube.
Der Hofnarr von Kyrandia brachte den Adventure-Neulingen von den Westwood Studios einen respektablen dritten Rang ein. Famose Gags und exzellente Spielbarkeit zeichnen dieses Abenteuer aus. Neuartige Grafiktechniken, wie zum Beispiel die Focusperspektiven, und dichte Storyline geben ein sehr gutes Debüt ab. Insbesondere Einsteigern ist Kyrandia-Book One zu empfehlen, nicht zuletzt deswegen, da Mitte 93 ein Nachfolger erscheinen soll, der auf dem ersten Buch aufbaut.

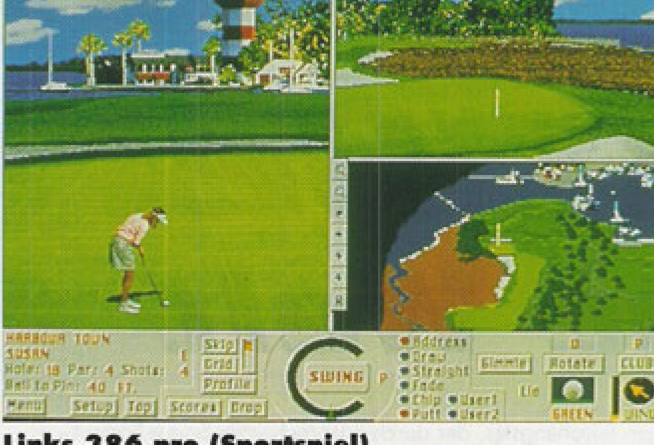
Rollenspiele

1. Ultima Underworlds	Origin
2. Ultima VII	Origin
3. Wizardry VII	Sir Tech

Anfang des Jahres stellte ein Rollenspiel von den Dungeon-Experten Origin die Spielewelt auf den Kopf. Als erstes RPG bot Ultima Underworld fließende 3D-Grafikdarstellung in Perfektion. Was zu bisher nicht für möglich gehaltenen Spielerlebnissen führte. Game-Freaks streiten sich allerdings immer noch, ob Ultima Underworlds nicht als aufgeblasenes Action Adventure mit Rollenspielelementen bezeichnet werden soll.
Ein reinrassiges Rollenspiel von Lord British alias Richard Garriot höchstpersönlich folgt im respektablen Abstand. Die Geschichte



Ultima Underworld (Rollenspiel)



Links 386 pro (Sportspiel)



Wizardry VII (Rollenspiel)



Summer Challenge (Sportspiel)

von Ultima wurde zwar auch im siebten Teil perfekt weitergeführt, doch die hohen Hardware-Anforderungen ließen dem ein oder anderen Ultima-Avatar den Spielspaß entwischen. Ohne 486er spielt sich dieser Teil relative zäh, wenn er auch rein storytechnisch absolute Rollenspiel-Spitze darstellt.
Wizardry VII rutschte dank eines späten Erscheinungsdatums eben noch in diese erlesene Auswahl hinein, allerdings höchst verdientermaßen. In den USA genießt dieser Serie schon lange annähernd den gleichen Status wie die Ultima-Saga, doch auch hierzulande herrscht erst seit dem fünften Teil eine gewisse Nachfrage danach. Von den Krümelgrafiken der ersten Teile ist mittlerweile nichts mehr zu sehen. Sowohl technisch als auch spielerisch wissen die "Crusaders of the Dark Savant" von Sir Tech mittlerweile zu begeistern und manche Dungeonisten lassen für dieses Spiel jedes Ultima in der Ecke stehen.

Sportspiele

1. Links 386 pro	Access Software
2. Summer Challenge	Accolade
3. Hardball III	Accolade

Scheinbar auf Golfspiele abonniert sind die Programmierer von Access Software. Seit 1986 wissen sie vornehmlich durch Simulationen dieser Sportart zu begeistern. Es begann alles mit Leaderboard, das in mehreren Varianten für mittlerweile fast alle Systeme erschienen ist. Links 386 pro setzt dem ganzen die Krone auf und bietet unzählige Einstellungsmenüs und Grafiken in photorealitischer Qualität, wie es kaum besser zu verwirklichen ist. Summer Challenge setzte das fort, was mit der Winter Challenge begonnen wurde. Spektakuläre, da fließende und realistische 3D-Grafik machen Disziplinen wie Radfahren, Reiten oder Kajakfahren zum Hochgenuß, der insbesondere bei großen Teams (zum Beispiel Redaktionsgröße) zum Tragen kommt.
Die Ursprünge von Hardball III sind ebenso wie bei Links in den 80ern zu suchen. Hardball von Accolade setzte 1986 die 64er-Welt in Jubelgeschrei. Sensationelle Grafik und fabelhaftes Game-Play machten Hardball zu einem Riesenhit (übrigens einen der ersten von Accolade). Die Jungs aus den Staaten entsannen sich ihrer Ursprünge und legten mittlerweile einen dritten Teil nach. Grafik und Sound sind zwar nicht maßstabsetzend, doch es lohnt sich dennoch, das Baseball-Regelwerk zu lernen.

Arcade Action

1. Magic Pockets	Bitmap Bros
2. Gods	Bitmap Bros
3. Cadaver	Bitmap Bros

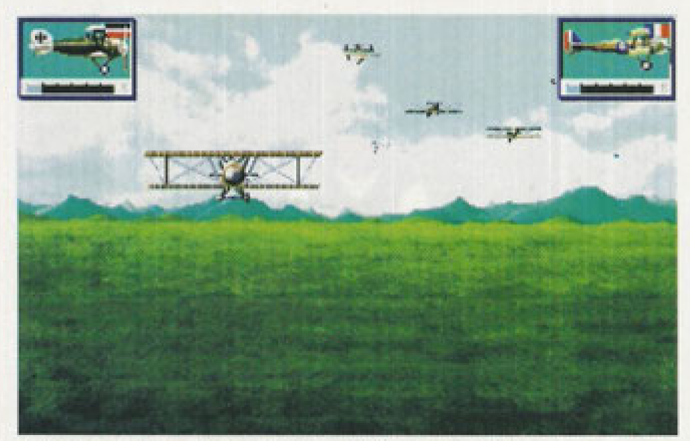
Die Ehrung der besten Spiele im Arcade Action Genre gestaltet sich zum Dinner For One. Die Bitmap Bros sacken mühelos alle drei Preise ein, und entwickeln sich zum PC-Actionspezialisten, nachdem sie schon die Amiga-Welt auf ihre Seite schaffen konnten. Bei allen drei Spielen handelt es sich um Umsetzungen ihrer Amiga-Hits. Magic Pockets ist ein äußerst knuddeliges Jump and Run mit dem Bitmap Kid als Hauptfigur. Technisch ist Magic



Gods (Arcade-Action)



Push Over (Strategie-/Denkspiel)



History Line (Strategie-/Denkspiel)



Secret Weapons of the Luftwaffe (Simulation)

Pockets hervorragend gelungen und sehr abwechslungsreich. Im Jump and Run Genre ist es auf dem PC absolut konkurrenzlos. Gods hingegen läßt sich am ehesten in die Turrican-Schiene einordnen. Edel gestylte Hintergrundgrafik und durchaus anspruchsvolles Game-Play setzen die typischen Bitmap-Standards. Glücklicherweise geht es nicht ganz so actionlastig wie im vermeintlichen Vorbild zu, sondern es wird dem Spieler auch ab und zu strategisches Denken abverlangt.
Cadaver läßt sich nicht hundertprozentig in die Arcade Action-Schiene einordnen. Isometrische 3D-Grafik, die perfekt gelungen ist, und knifflige Rätsel lassen die Erinnerung an alte Klassiker wie Knightlore (Spectrum) wieder aufleben. Wer ein Actionspiel mit einer ordentlichen Portion Adventure sucht, wird von Cadaver begeistert sein.



Strategie/Denkspiel

1. History Line 1914-18	Blue Byte
2. Populous II	Bullfrog
3. Push Over	Ocean

Es gibt zwar sehr viele gute Spiele im Strategie und Denkspielbereich, an echten Knallern mangelt es allerdings. Da wir keinen "guten" Spielen diese Ehre zu Teil kommen lassen wollten, als eines der besten Spiele im Jahre 92 geehrt zu werden, sondern nur wahre Hits ausgezeichnet werden sollten, haben wir uns entschieden, diese beiden Genre zusammenzulegen. Den Titel für das beste Strategie-Denkspiel des Jahres staubt somit das geschichtlich-strategische Meisterwerk History Line 1914-18 von Blue Byte ab. Von allen Battle Isle Freaks sehnsüchtig erwartet, wußte dieses Spiel vollkommen zu überzeugen. Von der Qualität können Sie Sich mittels unserer aktuellen Coverdisk überzeugen. Der Nachfolger des Megahits Populous wußte sehr gut zu gefallen. Perfekte 3D-Isografik, wie sie nur von Bullfrog realisiert werden kann, und komplexes Game-Play boten die gewohnte Qualität, jedoch war Manchen das Spiel schon zu komplex. Rein objektiv betrachtet ist es sicherlich in allen Punkten besser als Populous I, doch irgendwie ging dabei die Faszination verloren.
Extrem selten kommt es vor, daß Spiele von Ocean in Ehrungen von nichtenglischen Spielezeitschriften genannt werden, doch mit dem Domino-Knaller Push Over haben sie sich diesen Platz verdient. Die putzige Ameise G.I. Ant hat alle Hände voll zu tun, um die Steinchen in der richtigen Reihenfolge umfallen zu lassen, was sie durch originelle Soundeffekte auch zum Ausdruck gibt.

Simulation

1. Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
2. Sec.Weap. O.T. Luftwaffe	Lucas Arts
3. Aces Of The Pacific	Dynamix

Das Simulationsgenre war äußerst hart umkämpft. So mußten beispielsweise Hits wie Sim Ant der Konkurrenz den Vortritt lassen. Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte begeisterte vor allem Hardcore-Simulations-Freaks, die vor dem Studium eines mehrere hundert Seiten umfassenden Handbuchs nicht zurück-



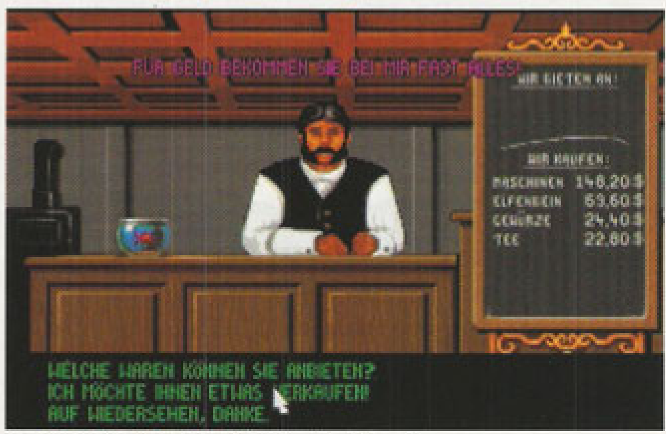
Falcon 3.0 (Simulation)



Patrizier (Wirtschaftssimulation)



Bundesliga Manager Professional (Wirtschaftssimulation)



1869 (Wirtschaftssimulation)

schrecken. Dafür wird Ihnen allerdings eine perfekte Simulation geboten, die dank einer satten Auswahl an Missionen, flotter VGA-Grafik und atmosphärischer Zwischenbilder zu überzeugen weiß. Ohne 386er ist dieses Vergnügen noch nicht einmal ein halbes. Die Adventure-Spezialisten von Lucas Arts legten mit Secret Weapons Of The Luftwaffe einen weniger komplexen, jedoch in Sachen Spielspaß einen kaum minder ergiebigen Flugsimulator mit Weltkriegsambiente vor. Lawrence Holland, der schon für Hits wie Battle Of Britain oder Their Finest Hour verantwortlich zeichnete, konnte problemlos seine eigenen Spiele übertreffen. Übrigens bastelt er derzeit an dem sagenumwobenen X-Wing, das wir für nächstes Jahr an dieser Stelle erwarten.
Dynamix konnte mit Aces Of The Pacific das Vorgängerprogramm Red Baron ebenfalls locker in den Schatten stellen. Das Game-Play blieb zwar praktisch gleich, doch spektakuläre Grafiken und eine ausgefeilte Hintergrundstory, angesiedelt im 2. Weltkrieg, entführen den Spieler in ausgewachsene Flugstunden, die auch Ensteiger noch erleben können.

Wirtschaftssimulation

1. Patrizier	Ascon
2. 1869	Max Design
3. Bundesliga Man.Pr.	Software 2000

Ausschließlich Programme aus dem deutschsprachigen Raum sind bei dieser Spielegattung zu finden, was kein Wunder ist, wenn man auf die Verkaufszahlen dieser Spiele kuckt. Das Debütprogramm von Holger Flöttmann´s Ascon schlug ein, wie die oft zitierte Bombe und setzt sich seit drei Monaten an der Spitze der Media-Control-Charts fest. Grafisch fein gemacht und spielerisch vielfältig präsentiert sich Patrizier als Simulation aus der Hanse-Zeit. Patrizier setzte eindeutige Maßstäbe und ist mit Vorgänger-Hits wie Winzer oder Black Gold, die Krümelgrafik und Mausgeklicke in Massen boten, kaum vergleichbar.
Ein Jahrhundert später findet die Schippersimulation des österreichischen Newcomerlabels Max Design statt, die spielerisch extrem gut gelungen ist. Man schippert mit seinen Segelschiffen über die ganzen Weltmeere und erwehrt sich der dampfablassenden Konkurrenz. Adventureeinlagen und ein strategisches Sahnehäubchen bei der Routenplanung unterscheiden 1869 deutlich von Patrizier. Wer auf historische Simulationen steht, darf bedenkenlos beide Programme in sein Spieleregal aufnehmen.
Der schleswig-holsteinische Bundesliga Manager Professional von Software 2000 wurde im Vergleich zum ersten Teil deutlich verbessert, und läßt die rauhe Luft des Profi-Alltags schnuppern. Im Zuge des Bundesligastarts kletterte das Programm verdientermaßen wieder die Charts hoch, denn kein vergleichbares Programm simuliert die Bundesliga so realistisch.

Apogee - Ein Firmenportrait

Spielestar am Sharewarehimmel

Die Firma

Gegründet wurde Apogee (engl. "höchster Punktestand") 1987 von Scott Miller, einem ehemaligen Spieletester und Programmierer. Das von ihm geschriebene Spiel "Kingdom of Kroz" war der Startschuß des Ganzen. Apogee ist in Garland, Texas (Dallas liegt gleich nebenan) zu Hause. Das Team besteht aus knapp 30 Leuten, zwei Drittel von Ihnen sind Spieledesiger. Alle Spielideen werden im Hause Apogee ausgebrütet. Eine beachtliche Leistung, wenn man bedenkt, daß Apogee im Schnitt vier Trilogien pro Jahr auf den Markt bringt.

Die Idee

...hochklassige Spiele zu produzieren und diese als Trilogie zu vermarkten. Apogee-Spiele sind bekannt für ihren Spielwitz und die ausgefeilten Animationen, die auch auf älteren Rechnern noch flüssig ablaufen. Auch der Vertrieb kann sich sehen lassen: Der erste Teil der Trilogie ist Shareware und darf frei verteilt werden. Die folgenden Teile müssen dann käuflich erworben werden. Dieser - auch für die Kunden sehr faire Vertriebsweg - schlug voll ein. Apogee ist mittlerweile eine sehr bekannte und fest etablierte Größe auf dem Spielemarkt.

Der Distributor

Die offizielle Vertretung für Deutschland liegt bei CDV, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe 1. Hier bekommen Sie die aktuellen Versionen aller Apogee-Spiele. Eine Auswahl der besten und interessantesten Apogee-Spiele stellen wir Ihnen in diesem Artikel vor.

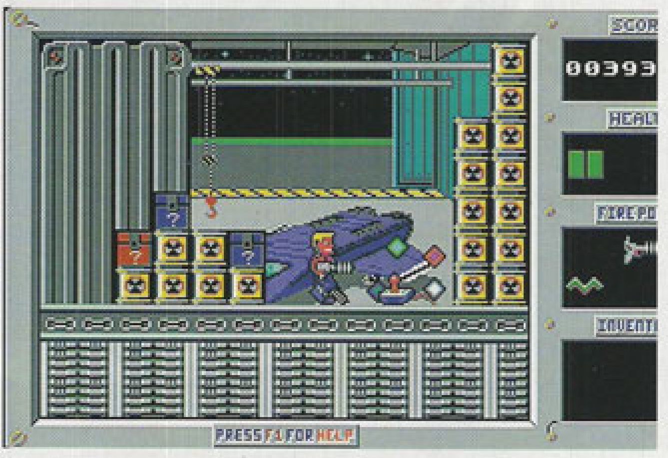
Duke Nukem

Auf in die Schlacht

Duke Nukem gegen Dr. Proton, "The mad Scientist". Dr. Proton, ein wahnsinniger Wissenschaftler strebt mit Hilfe seiner Roboter die Weltherrrschaft an. Sie treten ihm als Duke Nukem, bewaffnet mit einer metzelstarken Rambo-Kanone entgegen. Immer tiefer geht es in das Labyinth des Bösen. Neben schnellen und zielsicheren Schüssen, mit denen Sie sich die Schergen des Dr. Proton vom Leibe halten, ist auch eine gewisse Portion Pfiffigkeit vonnöten. Nahrungsmittel (Cola und Truthahnkeulen sind Dukes Lieblingsspeisen) und Schlüssel müssen eingesammelt werden. Sehr nett sind auch die Überraschungspakete, auf die man dauernd trifft. Ein sauberer Schuß knackt die Pakete, und was finden wir? Bestenfalls eine Coladose, schlimmstenfalls eine Packung Dynamit (Geschenk von Dr. Proton), dann heißt es rennen, sonst ist das Spiel zu Ende. Im Spiel geht's also rasant zur Sache. Dr. Proton läßt nicht locker und versucht Duke mit Robotern, grünen Killerwesen, Feuerrädern, Ufos und Helicoptern zu vernichten. Die lila Ingenieurshasen sehen zwar possierlich aus, benehmen sich aber nicht so. Ebenfalls zur Spannung trägt die Tatsache bei, daß Sie nur am Ende jedes Levels den Spielstand speichern können. Soweit zum Spielgeschehen.

Auch die technische Umsetzung kann sich sehen lassen. Das Spiel umfaßt rund 1 MByte an Grafik, die Levels sind wirklich riesig. Eine Bildwiederholfrequenz von 48 Bildern pro Sekunde sorgt für ruckfreies Scrolling. Duke Nukem wird entweder mit einem Joystick oder über die Tastatur gesteuert. Infos über Feuerkraft und Gesundheitszustand des Helden sowie die eingesammelten Gegenstände werden in einem eigenen Menü am rechten Monitorrand eingeblendet.





Fazit: Unbedingt empfehlenswert, Jump'n Run vom Feinsten. Neben Commander Keen, eines der besten Jump'n Run Spiele von Apogee.

Commander Keen

Auf ins Weltall

Dieses Top-Spiel wurde schon in der Ausgabe 11/92 vorgestellt. Mittlerweile sind sechs Episoden erschienen. Der Held dieser Serie ist der achtjährige Billy Blaze. Commander Keen ist Billys zweite Identität. Wenn es wieder einmal darum geht die Galaxis zu retten, betritt Comander Keen die Bühne und zeigt was er kann. Und er kann eine ganze Menge: Rennen, klettern, schwimmen und mit einem Hüpfstock durch die Gegend sausen.
Fazit: Unbedingt testen. Commander Keen ist ein witziges, farbenprächtiges Jump'n Run Spiel mit 256 Farben, Adlib/Soundblaster-Unterstützung und vielen animierten Monstern.

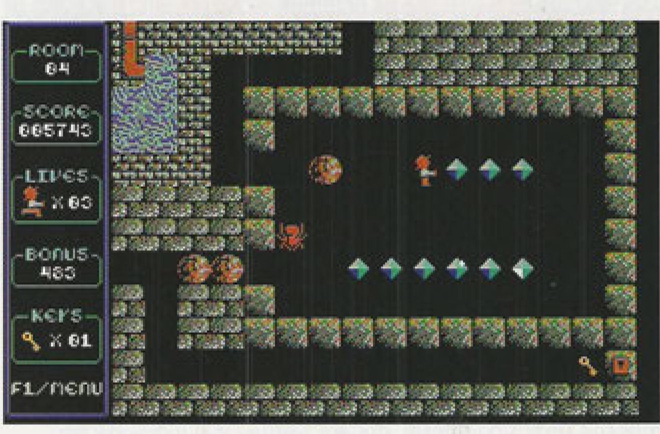
Paganitzu

Auf nach Mexico

Begleiten Sie Alabama Smith (Remember Indy?) in eine aztekische Pyramide. Paganitzu ist kein klassisches Jump'n Run Spiel, sondern ein richtiges Abenteuer, mit aufeinander abgestimmten Levels, Geheimkammern und Hinweisen. Ziel ist es, alle Kammern der Pyramide zu durchwandern und das Geheimis zu lösen. Mehr wird an dieser Stelle nicht verraten. Es gibt viel zu entdecken, fangen Sie an. Schlangen, Spinnen und anderes Getier bedrohen Alabama Smith auf seinem Weg durch die Pyramide.



Heimtückische Fallen und Selbstschußanlagen müssen entschärft oder umgangen werden. Welchen Weg Sie dabei einschlagen, steht Ihnen frei, denn nicht nur nach Rom führen viele Wege. Auch der Humor kommt nicht zu kurz. Witzige Wandinschriften und trockene Kommentare im Infofenster werden auch Sie zum Grinsen bringen.
Paganitzu ist als Trilogie erschienen. Das erste Abenteuer " Romancing the Rose" ist Shareware und darf frei vertrieben werden. Die Folgeversionen "The Silver Dagger" und "Jewel of Yucatan" führen unseren Helden immer tiefer in die mysteriöse Welt der alten Azteken. Die uralten Götter sind davon aber gar nicht begeistert. Wird Alabama Smith ihrem Fluch entrinnen können?
Fazit: Paganitzu ist ein Jump'n Run Spiel für Strategen. Wichtiger als Fingerfertigkeit ist hier die Fähigkeit Puzzles zu lösen. Phantasievolle Um-die-Ecke-Denker werden sich für Paganitzu begeistern.

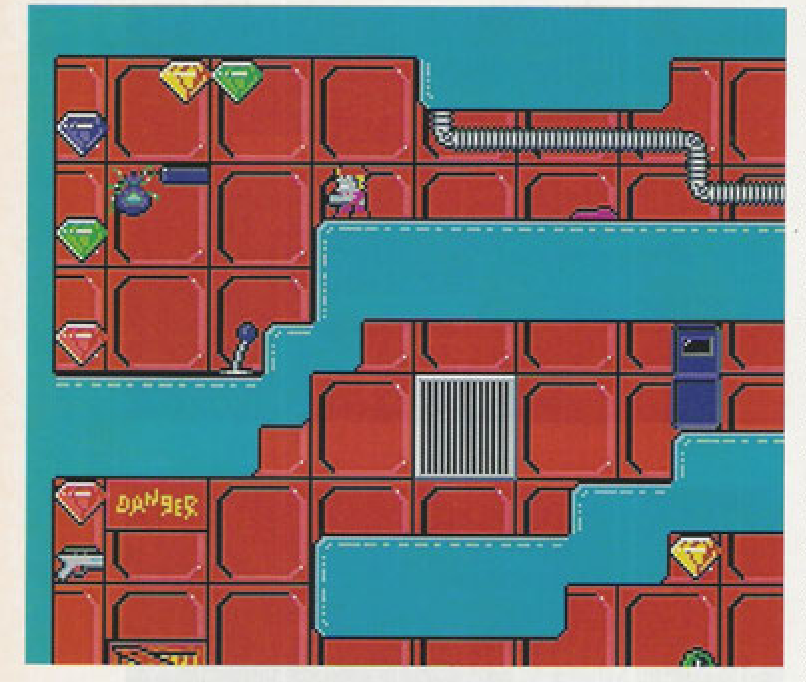


Crystal Caves

Ab in den Untergrund

Mylo Steanwitz, immer auf der Jagd nach dem schnellen Geld ist der Held dieses Spiels. Diesmal hat er sich gründlich verspekuliert. Die Blutsteine, die er den Vampiren von Ghoulbone IV verkauft hat, haben die Zähne der Blutsauger abbrechen lassen. Nun ist die halbe Vampirpopulation des Planeten hinter ihm her und Mylo braucht schnellstens neues Geld. Deshalb fliegt er zu den Diamant-Gruben von Altair. Mylo hofft, dort soviele Schätze zusammenraffen zu können, um sich eine Twibbles-Farm kaufen zu können. Twibbles sind kleine possierliche intergalaktische Kuscheltiere. In den Gruben muß Mylo sich gegen Aliens, Roboter und fiese Techno-Fallen behaupten. Immer wieder neue Schwierigkeiten tauchen auf und müssen gemeistert werden. Mal versagt der Schwerkraftgenerator, Mylo schwebt und der Rückstoß





der Laserpistole treibt ihn direkt in die tödlichen Gesteinsnadeln. Dann wieder muß Mylo mit Spezialschuhen kopfüber an der Decke gehend, die Kristalle einsammeln. Crystal Caves ist eine Mischung aus Nintendos Mario, Commander Keen und Indiana Jones. Jede Menge Puzzles warten darauf, gelöst zu werden. Manche Level sind dunkel, andere werden von mörderischen Monstern bewohnt, die Mylo nach dem Leben trachten. Besonders fies sind die grünen Plattfische und die Kobras. Wildes Rumgeballer ist aber nicht angesagt. Denn ruckzuck ist der Luftkompressor hinüber und es ist aus mit dem Spiel, egal wie viele Leben Mylo noch hatte. Wer ballern will, der lege sich Duke Nukem zu. CC besticht durch schöne Puzzles und feine Animationen. Mylo fährt mit Fahrstühlen auf und ab, um bestimmte Hebel zu erreichen, die drei Spielzüge weiter ein Tor öffnen oder eine Brücke legen. Neben Diamanten sammelt Mylo alles ein, was man für den Bergbau so braucht (Lampen, Hacke, Spaten und natürlich Munition für seine Lasergun). Gesteuert wird das Spiel wie die anderen Apogee-Spiele über die Tastatur oder per Joystick.

Cosmo

Auf zu neuen Welten

Was ist grün mit roten Punkten und hat Saugnäpfe an den Händen? Cosmo, the Kid from Space. Cosmo und seine Eltern sind auf dem Weg zur Erde, denn Cosmos Geburtstagswunsch geht in Erfüllung: Ein Tag in Disneyland! Doch ein Metroritensturm zwingt die Familie zu einer Notlandung auf dem Planeten Zonk. Cosmos Eltern werden von den Eingeborenen gefangengenommen, nur Cosmo entkommt und muß sie retten. Aber Cosmo ist nicht ganz auf sich allein gestellt. Kristallkugeln weisen ihm den Weg und mit Bomben, die er vorher eingesammelt hat, kann er Hindernisse sprengen. Hindernisse, die sich nicht sprengen lassen, erklimmt Cosmo mit seinen Saugnapfhänden, die es ihm ermöglichen, auch glatte Wände zu überwinden. Das ganze Spiel ist vollgestopft mit Gegenständen, die Cosmo einsammeln kann. Jede Menge Obst, aber auch Sterne und Energiepillen warten darauf, den Highscore hochzutreiben. Untersuchen Sie soviele Gegenstände wie möglich, denn Bomben und Energiepillen sind oft in Ölfässern oder Weidenkörben versteckt. Monster erledigt Cosmo, indem er ihnen auf den Kopf springt (nur beim blauen Specht funktioniert das nicht). Auch dieses von Todd Replogle designte Spiel wartet mit superben Animationen und knalligen Farben auf. Die Scrollingeffekte lassen nicht zu wünschen übrig. Der Hintergrund scrollt ruckelfrei in alle Richtungen, während Cosmo und die Monster sich bewegen.

von Albert Warnecke ■

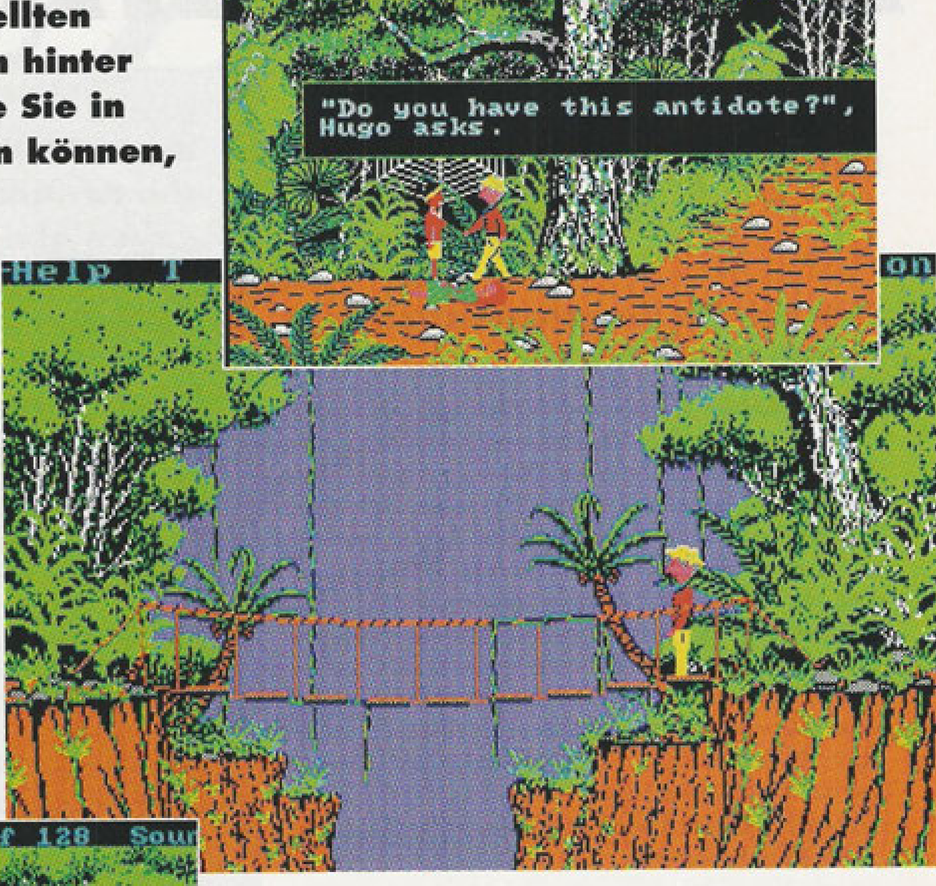


Bezugsquellen und Preise:

Alle Muster wurden von **CDV, Postfach 2749, 7500 Karlsruhe 1** zur Verfügung gestellt.
Die Hardwarevoraussetzungen aller Spiele sind in etwa gleich: IBM-kompatibler PC/XT/AT mit 640KByte RAM, Festplatte, EGA/VGA-Karte. Empfohlen: Joystick.
Commander Keen und Cosmo unterstützen Soundblaster-, AdLib-Karte.

Programm	Designer	Preis	Registrierung
Duke Nukem	Todd Replogle	59 DM für Episode I-III	Disk 6325 Vol.I "Shrapnel City"
Commander Keen	ID Software	59 DM für Episode I-III	Disk 7205HD Vol.IV "Goodbye Galaxy"
Commander Keen	ID Software	59 DM für Episode IV+V	Disk 3682 Vol.I "Marooned on Mars"
Cosmo	Todd Replogle	59 DM für Episode I-III	Disk 8481HD Vol. I "Forbidden Planet"
Crystal Caves	Stephen A. Hornback, Frank Maddin, George Broussard	59 DM für Episode I-III	Disk 6945 Vol. I "Troubles with Twibbles"
Paganitzu	Keith Schuler	59 DM für Episode I-III	Disk V10-109 Vol.I "Romancing the rose"

Diesmal haben wir wieder einige Perlen für Ihre PD-Sammlung gefunden. Die hier vorgestellten Programme brauchen sich hinter ihren teuren Brüdern, die Sie in den Softwareläden finden können, nicht zu verstecken.



Jungle Doom (Hugo III)

Wer Abenteuer mag, sollte sich "Jungle Doom (Hugo III)" näher ansehen. Auf zwei Disketten findet man alles, was das Abenteurer-Herz höherschlagen läßt. In seinem dritten Game muß sich unser Freund Hugo wieder einmal mit den Widrigkeiten des Lebens herumärgern. Dabei fing alles so harmlos an: Er befand sich mit seiner Freundin auf einem Urlaubsflug. Leider stürzte das Flugzeug ab, und die beiden fanden sich mutterseelenallein im Dschungel wieder. Wie Mädels nun einmal sind, tappt "Sie" ziellos herum und hat nichts besseres zu tun, als sich von einer dicken, fetten Spinne beißen zu lassen. Worauf sie mit einem Seufzen zu Boden sinkt, und ihr weiteres Leben von einem Notarzt abhängig macht, den Sie mitten im Urwald finden sollen. Die Tips, die Ihnen ein freundlicher Eingeborener geben kann, sind auch nicht das Gelbe vom Ei. Sie müssen sich schon auf den Weg machen und den Doktor selber finden. Wie seine Freunde Larry oder Zack McKraken steuern Sie nun Hugo durch die Gegend. Befehle, die Sie ihm über die Tastatur geben, führt er auch brav aus, aber besonders kreativ ist Hugo wirklich nicht! Jede Kleinigkeit verlangt Ihr Eingreifen. Bis zum "Happy-End" haben Sie alle Hände voll zu tun.

Im dritten Teil von Hugos Saga finden wir alles wieder, was ihn so beliebt macht. Das Spiel ist witzig, die Steuerung geht nach kurzer Eingewöhnung gut von der Hand und die Grafik ist auch nicht übel. Ich habe schon Programme gesehen, die das Fünffache kosteten, aber nicht halb so viel Spaß boten.

Willis Pinball

Wer weder nachdenken möchte, noch Abenteuer im Sinn hat, für den sollte "Willis Pinball" das Richtige sein. Dabei handelt es sich - genau - um einen Flipper! Nicht mehr und nicht weniger. Gerade richtig für ein Spielchen zwischendurch. Bis zu vier Spieler können mitmachen, die Grafik ist nett gezeichnet und schön bunt, einzig das etwas sonderbare Verhalten der Kugel trübt den Spielspaß ein wenig. Echte Flipperfans werden sich aber kaum daran stören, zumal der PC mit derartigen Spielen ja nicht gerade reichlich gesegnet ist.

Rainer Rosshirt ■

Bezugsquelle: PD-Studio Nürnberg, Tel.: 09 11/53 36 63



Duelle im Netz

Multiplayer-Games 4. Folge

Heute wollen wir diese erfolgreiche Artikelserie abschließen. Wir geben einige letzte Tips über den Ablauf der Kommunikation in einem Netzwerk oder einer Mailbox und einen Ausblick auf die Zukunftsmöglichkeiten dieser interessanten Technik.

Von Wilfried Lindo

Tips für die Kommunikation in einem Netzwerk

Wer sich glücklich schätzen und ein Netzwerk sein eigen nennen kann oder wenigstens an ein solches herankommt, sollte einige Hinweise beim Spielen beachten. Die wenigen Spiele, die in einem Netzwerk laufen (z. B. Falcon 3.0 von Spectrum Holobyte), benötigen meist sehr viel Arbeitsspeicher. Zum Teil werden über 600 KByte nur für das Programm benötigt. Somit ist es unbedingt nötig, die Netzwerk-Treiber sowie Tastatur -und Gerätetreiber in den oberen Speicherbereich Ihres Betriebssystems zu lagern. Damit Sie noch genügend Platz haben, um nach dem Hochfahren des Netzes, auch das Spiel zu starten. Dieser erweiterte Speicher (expanded memory) kann mit Hilfe eines Verwaltungsprogrammes (z. B. EMM386.SYS) unterstützt werden. Diese Programme sind bei den neuen Betriebssystemen MS-DOS 5.0 / DR-DOS 6.0 bereits enthalten. Die genaue Syntax finden Sie in den dazugehörigen Handbüchern.

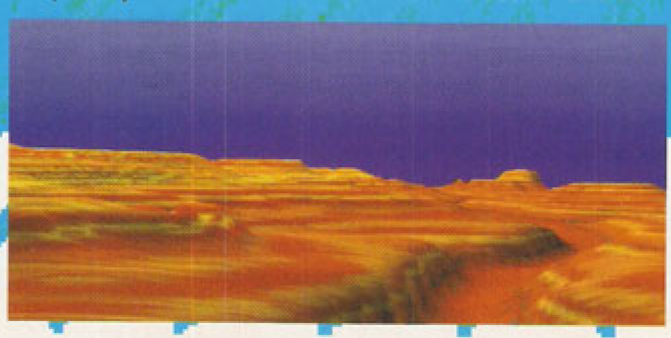
Kommunikation mit einer Mailbox

Wer sich gerne an einem Game per Mailbox versuchen möchte, muß bevor das Spiel beginnen kann, erst einige Voraussetzungen erfüllen. Bei den privaten Mailboxen ist meist der einfachste Weg, sich eine Liste der ansässigen Systeme zu besorgen. Dann wählen Sie einfach mit Ihrem handelsüblichen Modem die entsprechende Nummer an. Die weitere Vorgehensweise klären Sie dann mit dem Sysop ab.
Bei den professionellen Mailbox-Systemen sind die Eingangsvoraussetzungen und Angebote viel breiter angelegt. Was sich natürlich auch in den Gebühren bemerkbar macht. Neben einer monatlichen Grundgebühr fallen dann meist Kosten für Übertragungsdauer, Datengeschwindigkeit und Zeittarife an.
Das Informationsangebot ist dafür riesig und speziell für den Head-to-Head-Spieler sind interessante Anwendungen enthalten. So bietet z. B. die CompuServe neben einigen Konferenzen zu dem Multiplayer-Bereich (Air Traffic Controller, Flight Simulation Forum, Multi-Players Games etc.) auch direkt Anwendungen an, die per Modem gespielt werden können. Einen besonderen Leckerbissen bietet ein spezielles Forum (z. B. das Modem-to-Modem Challenge Board), in dem eine weltweite Partnervermittlung für Head-to-Head-Gamer angeboten wird.
Für ein spezielles Mailbox-Game ist es meist nötig, eine spezielle Software anzufordern, mit der Sie dann in das System hineingehen können. Dabei wird das Anwählen, das Verzweigen in das entsprechende Verzeichnis und das eigentliche Spiel automatisch vorgenommen. Sie können aber auch Ihr normales Terminalprogramm benutzen.

Ein Blick in die Zukunft

Wo geht nun die zukünftige Entwicklung dieses Genres hin? Sicher ist, daß es immer mehr Programme und ein wachsendes Angebot bei Mailboxen auf diesem Gebiet geben wird. Unterstützt wird diese Tendenz durch immer leistungsfähigere Hard- und Software sowie durch das Durchsetzen von neuen Technologien im Kommunikationsbereich. Highspeed-Netze, Sprachübertragung, Mailboxen und digitale Speichermedien sind nur der Anfang des digitalen Zeitalters.
Wenn unsere Wirtschaft sich immer stärker zu einer vernetzten Informationsgesellschaft entwickelt, dann werden diese Impulse auch den Freizeit-Bereich beeinflussen.
In den USA gibt es heute bereits eine Vielzahl von Anbietern von Multiplayer-Games. Das Angebot reicht von Simulationen bis hin zu Strategie-Spielen. Auch in Europa sind die ersten Aktivitäten in diese Richtung zu verzeichnen.

Neben der digitalen Kommunikation gewinnt ein weiteres Zauberwort für den Unterhaltungssektor zunehmend an Bedeutung: Cyberspace. Es verspricht eine vom Computer erzeugte künstliche Welt, in die der Anwender mit Hilfe von Datenhandschuhen und Projektionsbrille einsteigen kann. Das eigentliche Ziel aller Entwicklungen ist es doch, vielfältige reale oder Phantasieumgebungen in nahezu unbegrenzter Größe und Ausdehnung zu simulieren. Die ultimative Krönung wäre dann das gemeinsame Eintauchen in eine von Rechnern geschaffene Welt, die von der Wirklichkeit nicht mehr unterscheidbar ist. Ob auf dem Golfplatz oder im Überschallflieger. Vom Fernseh-Sessel aus wird alles möglich sein. Es ist wohl nur noch eine Frage der Zeit, wann Cyberspace-Spiele unsere Herzen und Rechner erobern werden.



Begriffe aus der Welt der Kommunikation

Das nun folgende kleine Glossar, erklärt Begriffe, die bei der Kommunikation wichtig sind und mit denen man etwas anfangen können sollte, wenn Sie die ersten Schritte in Richtung Head-to-Head gehen möchten.

ACCOUNT
Benutzerkennung für eine Mailbox, besteht meist aus Name, Username und Paßwort.

ASCII
Abkürzung für American Standard Code for Information Interchange. Standardzeichensatz in der Datenfernübertragung.

BAUD-RATE
Datenübertragungsrate in Bit pro Sekunde.

BIT
ist die kleinste Informationseinheit in der Computertechnik. Die Information eines Bits ist 0 oder 1. Alle Daten setzen sich aus Bits zusammen. Bit pro Sekunde wird als Einheit für die Übertragungsgeschwindigkeit eingesetzt.

CHAT
Unterhaltung zwischen mindestens zwei Benutzern in einer Mailbox.

DATEX
Datenfernmeldenetz, das ausschließlich zur Übertragung von Daten vorgesehen ist.

E-MAIL
Elektronische Nachricht innerhalb einer Mailbox.

GATEWAY
Netzwerkrechner, der unterschiedliche Rechner miteinander verbindet.

HAYES
Übertragungsprotokoll von der Firma Hayes.

ISDN
Integrated Services Digital Network, bei einem Basisanschluß ist es ohne weiteres möglich, eine Datenübertragung von 144 KBit/s zu verwirklichen. Das heißt, man kann nicht nur einfache Daten rasend schnell übertragen, sondern es kann auch Sprache, Text, Grafik und Sound problemlos übermittelt werden.

LOGIN
Zugang zu einer Mailbox anfordern.

MAILBOX
Computer, der als elektronischer Briefkasten arbeitet.

MNP
Mircrocom Network Protocol. Protokoll, bei dem das Modem selbständig die zu übertragenden Daten komprimiert bzw. dekomprimiert. Gleichzeitig werden Prüfsummen übertragen, um Fehler auszuschließen. Im Falle eines Fehlers werden die Daten nochmals übertragen.

MODEM
Kunstwort aus Modulator und Demodulator. Das Modem übernimmt die Umwandlung binärer Signale in analoge Signale und umgekehrt.

NUI
zweistelliger Code, der den Zugang zu Datex-P ermöglicht.

OFFLINE
Keine Datenverbindung.

ONLINE
Verbindung besteht.

SYSOP
System Operator. Bezeichnung für den Betreiber einer Mailbox.

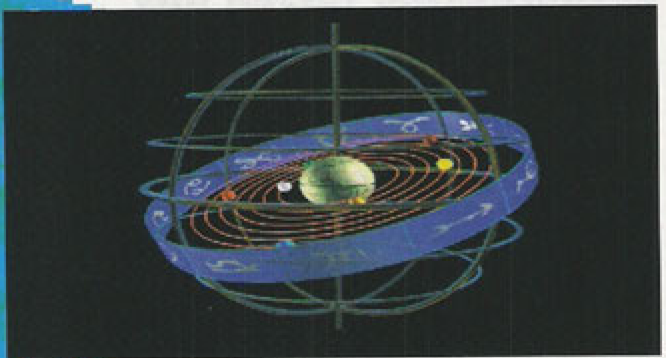
Welche Kosten kommen eigentlich auf mich zu?

Neben den Anschaffungskosten für Hard- und Software ist sicherlich die Gebührenseite ein wichtiger Aspekt. Dabei fallen Gebühren für die Postdienste, Zugangsberechtigungen für Mailboxen, Anschlußgebühren der Post sowie übertragungsabhängige Aufwände an. Hier einige Eckdaten:

Telefon-Hauptanschluß	DM 65,- (einmalig)
Datex-P-Hauptanschluß	DM 450,- (monatlich)
PAD/NUI (Datex-P über Telefon)	DM 10,- (monatlich)
ISDN-Hauptanschluß	DM 130,- (einmalig)
	DM 74,- (monatlich)
Zugang Bildschirmtext	DM 8,- (monatlich)
Gebühr CompuServe 300 Bit/s	$ 6,- (Std.)
1200/2400 Bit/s	$ 12,5 (Std.)
9600 Bit/s	$ 22,5 (Std.)
Kommunikationszuschlag CompuServe	$ 8,- (Std.)
Nachttarif	$ 2,5 (Std.)

Einen genauen Überblick über die Kostenstrukturen erhält man direkt von der deutschen TELECOM bzw. von den privaten Mailbox-Anbietern.







PC Soundman

von Thomas Wendt



Die Soundkarten, was wären die Computerspiele ohne sie. Erst durch sie erlangen Spiele wie Wing Commander II, King´s Quest V+VI u.v.a. ihren wahren Spielcharakter. Menschenstimmen ertönen aus den Lautsprechern, ein Düsenjet startet als wäre der Flughafen nebenan, Explosionsgeräusche lassen das Wohnzimmer erzittern.

Aber nicht nur Videospiele erhalten ein völlig neues Klangspektrum sondern auch für alle anderen PC-Anwender ist dies ein Einstieg in die Musikwelt am PC und der Abschied vom quäken des PC-Lautsprechers.
Inzwischen gibt es viele Anbieter solcher Soundkarten. Von Low-Cost bis High-End. Die High-End-Soundkarten sind hauptsächlich für den professionellen Anwendungsbereich gedacht, wie zum Beispiel für Slide-Show-Präsentationen und hochwertige Musikaufzeichnungen. Für Computerspiele sind diese Karten zu überzüchtet und im Preis zu hoch. Nicht, daß diese Karten für Spiele nicht geeignet sind, im Gegenteil, nur die Spielehersteller nutzen noch nicht das gesamte Leistungsspektrum der Soundkarten, wie Stereowiedergabe oder 16bit-Samples. Sollten Spiele aber diese Bandbreite unterstützen, wären sie zur Zeit mindestens 50-100 MB! groß. Hier ist das beste Beispiel Wing Commander 2. Mit der Speech-Installation (hiermit können die Akteure sprechen) benötigt das Programm über 30 Megabyte auf der Festplatte. Deshalb reichen für die meisten Spiele die Low-Cost-Soundkarten aus.



Eines dieser Low-Cost-Produkte ist der PC Soundman. Der PC Soundman ist eine 8bit-Steckkarte für IBM-kompatible PCs. Mit dieser Karte verwandelt er den PC in einen elfstimmigen Synthesizer und es gibt die Möglichkeit Sprache und Effekte mit Hilfe von Samples (Samples sind analoge Schwingungen z.B. vom Tonbandgerät, die in computerverständliche Signale umgewandelt werden) über einen eingebauten 2 x 4 Watt Verstärker auszugeben. Die Lautstärke läßt sich über einen externen Regler direkt an der Karte verändern. Zu erwähnen ist die Größe der Soundkarte; mit einer Größe von 6 cm (Höhe) x 10,5 cm (Breite) dürfte die Karte mit Sicherheit zu den kleinsten ihrer Art gehören. Interessant für Laptops und Babyrechner! Der PC Soundman ist AdLib- und Covox- kompatibel und bietet dadurch die Möglichkeit, eine große Palette von Spielen zu unterstützen. Lobenswert ist der Lieferumfang: Ein Paar 8 Ohm Aktivboxen, ein Walkman(TM)-Kopfhörer, 2 Spiele aus dem Hause Rainbow Arts (Mad TV und Logical) und ein Musikpaket namens MACS Opera.
Die Installation der Soundkarte ist, ohne Jumpereinstellungen vornehmen zu müssen, kinderleicht. Gehäuse auf, Karte in einen 8bit Slot stecken, Gehäuse zu - fertig. Wichtig ist zu wissen, daß der PC-Soundman folgende I/O-Ports belegt: 22Fh, 300h, 388h und 389h. Hier sollte darauf geachtet werden, daß diese Schnittstellenadressen nicht von anderen Karten belegt werden.
Danach schließt man die beigelegten Kopfhörer oder Aktivboxen an die Rückseite der Karte an. Die Aktivboxen können mit Batterien oder einem Netzteil betrieben werden (beides nicht im Lieferumfang). Zum Test der Soundkarte lädt man eines der mitgelieferten Spiele.

Mad TV

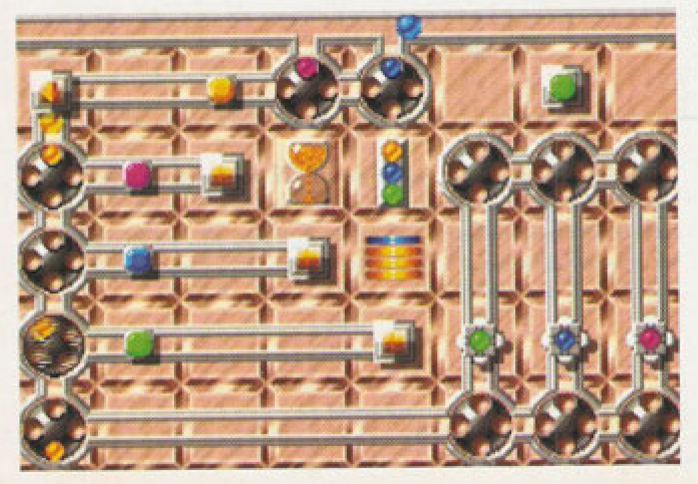
Das Spiel erhält man auf zwei 3,5" DD Disketten und einer 5.25" HD Disk. Es wird mit der Maus oder der Tastatur gespielt. Ziel des Spielers ist es, mindestens einen Kulturpreis zu erhalten und die schöne Betty Botterblom vor den Traualtar zuführen. In-



teressant ist die völlig neue Form des Spieles. Mad TV ist eine Wirtschaftssimulation, die in Echtzeit gespielt wird. Das heißt hier braucht man nicht erst lange Zahleneingaben und Parametereinstellungen vorzunehmen, sondern man sieht die Gegner aktiv handeln, kann ihnen nachspionieren oder sie in die Irre führen. Um dieses möglich zu machen, besitzt Mad TV computergesteuerte Gegner, die einem das Spiel nicht leicht machen. Unten am linken Bildschirmrand sieht man den zur Zeit laufenden Film der drei im Haus ansässigen Sender. In der Mitte wird der Kontostand, die derzeitige Zuschauerzahl, die Zuneigung von Betty Botterblom und die Uhrzeit angezeigt. Die Familie Gardener, auf der rechten unteren Bildschirmseite, zeigt wie sie das zur Zeit ausgestrahlte Programm beurteilen.
Mad TV unterstützt AdLib- und Soundblastersoundkarten. Hier zeigt sich, daß die Soundkarten dem Spiel zu einer größeren Attraktivität verhelfen. Erst durch die Soundkarte läuft im Spiel eine Hintergrundmusik ab, welche sich den vielen verschiedenen Spielszenen anpaßt.

Logical

Auch durch eine ansprechende Hintergrundmusik und Aktionsgeräusche zeichnet sich das Denk- und Strategiespiel Logical aus. Das Spiel hat 99 Levels. Diese steigen nach und nach im Schwierigkeitsgrad und präsentieren immer neue Spielszenen und Elemente. Hier müssen, mit taktisch klugem und logischem Vorgehen, vier gleichfarbige Kugeln in einem Netz von Drehrädern, teilweise unter Zeitdruck, untergebracht werden. Ist dieses geschehen, explodiert das Drehrad und die Mulden sind schwarz dargestellt. Erst wenn alle Drehrädermulden schwarz sind, ist das Spiel beendet. Dadurch, daß der Schwierigkeitsgrad, sowie die Schikanen, mit jedem Level neu wechseln, ist Logical ein faszinierendes Spiel für lange Winterabende.



MACS Opera

Wer keine Kenntnisse von Noten und deren Werte hat, aber trotzdem Musik am PC machen möchte, findet mit dem Musikpaket MACS Opera ein komfortables Werkzeug. MACS Opera bietet die Möglichkeit, Instrumente selbst zu kreieren, um sie dann in eigene, selbst entworfene Musikstücke zu integrieren. Um eigene Musikstücke entwerfen zu können, wird MACS Opera schon mit 70 Instrumenten und einigen Beispiel-Stücken ausgeliefert. Dadurch läßt sich in wenigen Minuten ein eigenes Musikstück, völlig ohne Vorkenntnisse, erstellen. Nur sollte man schon etwas Rhythmus im Blut haben. Die Benutzeroberfläche entspricht in den meisten Funktionen dem SAA-Standard und wird mit der Tastatur oder Maus bedient. Erwähnenswert ist die Möglichkeit, das mehrere Programme gleichzeitig ablaufen können (Multitasking). Man kann jederzeit die Geschwindigkeit, die Noten pro Sekunde, die Anzahl der Stimmen, die Halbtöne, die Oktaven und vieles mehr verändern und hört direkt das Ergebnis in Echtzeit.

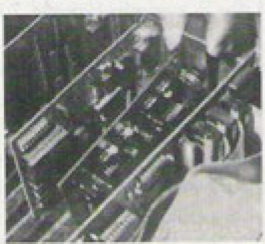
Spätestens jetzt wird die Funktionstüchtigkeit der Soundkarte festgestellt. Ist kein Sound über die Boxen (oder Kopfhörer) hörbar, so handelt es sich im allgemeinen um einen Adressenkonflikt mit anderen Zusatzkarten im PC. Sollte dies der Fall sein, so verändert man die I/O-Portadressen der anderen Zusatzkarten. Für diese Veränderung sollte man die Adressenbelegung der anderen Zusatzkarten schon genau wissen oder lieber einen Fachmann zu Rate ziehen, sonst funktioniert nichts mehr.

Fazit

Insgesamt macht der PC Soundman einen guten Eindruck, wenn man seinen Lieferumfang und den Preis von ca. DM 199,- (inklusive Software und MWSt.) betrachtet. Man erhält zwei interessante Spiele und für die Musikanwender ein einfaches, aber doch leistungsfähiges Musikpaket. Die Aktivboxen haben zwar ein erhöhtes Grundrauschen, welches bei manchen Spielen ein bißchen nervtötend ist. Zusätzlich ist jedoch der zum Lieferumfang gehörende Kopfhörer vorhanden, der für seine Zwecke völlig ausreicht: Ungestörtes Hörvergnügen und für die Nachbarn eine erholsame RUHE!







Keine Angst vor der Installation. Die Steckkartentechnik ermöglicht den einfachen Einbau.

SECRET WHISPER

Links 386 Pro

Golf ist zwar ein fairer und lupenrein geregelter Sport, doch auf dem PC läßt sich der Ball mit der "Drop"-Option mühelos genau vor das Loch legen. Mit einem simplen Putt ist der ganze Schlag dann auch schon gelaufen.

Stefan Voigt

Civilization

Ein bißchen Schummeln gefällig? Durch Anwendung eines kleinen Cheats ist das ohne weiteres möglich: Halten Sie im Spiel die <Shift>-Taste gedrückt und schreiben Sie "1234567890QWERTZUIOPASDFGHJKL". Anschließend <Alt> gedrückt halten und das Gleiche wiederholen. Dieser Trick erlaubt es, alle gegnerischen Züge zu beobachten, die Landkarte zeigt bisher unentdeckte Gebiete an, und wenn man eine gegnerische Stadt anklickt, kann man dort nach Belieben sein Unwesen treiben.

Demoversion Gobliins II (Diskette 11/92)

Daß die Demoversion von Gobliins 2 "genau den Geschmack" von Thorsten Danek aus Wöllstein traf, freut uns natürlich. Noch mehr freuen wir uns aber über die Tips, die er uns in seinem Brief zusandte. Die Fragen vieler Leser, die uns ihre Probleme mit dem Spiel schrieben, dürften damit weitgehend zu beantworten sein:

- In den Besitz der Flasche kommt man, indem Winkle versucht, sich die Salami zu schnappen (er lenkt damit die beiden Alten ab), und Fingus sich schnell die Flasche nimmt.
- Um die Salami zu bekommen, die Flasche mit Wasser füllen (Fingus bedient den Schalter am Brunnen, Winkle hält die Flasche hin), dann die Blumen gießen, eine davon pflücken und dem dicken Mann hinhalten; dieser schläft sofort ein. Nun vom Dach aus (Winkle auf die Fußmatte stellen und von Fingus hochkatapultieren lassen) die Salami nehmen.
- In das Haus des Zauberers kommt man, indem man mit dem Stein (Frosch mit Wasser begießen) den Mechanismus auslöst und Winkle über die Leiter, die Fingus ihm entgegenhält, zum Schornstein klettern läßt. Der Weg ins Haus öffnet sich jetzt - allerdings nicht durch den Kamin.
- Im Haus mit dem Mann reden und - nachdem Winkle dem Haustier auf den Schwanz getreten ist - die Streichhölzer aus dem Mund des Tieres nehmen. Jetzt wird die Teekanne mit Wasser gefüllt, der Herd angezündet und gewartet bis das Wasser kocht. Fingus hat jetzt Gelegenheit, den Schlüssel mit der Kuckucksuhr zu benutzen, während Winkle mit Hilfe des Steins den Kellerschlüssel herunterholt.
- Im Keller ist der Wein aufzunehmen, dannach geht's ab zum Huhn. Winkle hält das Federvieh fest, damit Fingus ihm - Tierfreunde weggehört! - mit der Salami beherzt über den Schädel ziehen kann; und siehe da, das Huhn legt ein Ei.
- Der Hund und Endspurt: Fingus hält dem Wachhund durch das Loch die Salami hin, während Winkle vorbeiläuft und den Weg für Fingus freimacht (Durch das Astloch). Schließlich wird ein Feuer angezündet, das Ei aufgeschlagen, um mit dessen Duft den Giganten zu wecken, der gerade seinen Hunger vergessen will. Nachdem man dem Ärmsten die Salami und den Wein gegeben hat, wird man auch prompt von ihm durchgelassen - nur landet man nicht im nächsten Bild sondern beim DOS-Prompt.

Alexander Danek

Battle Isle Data Disk Vol. 1

Hier eine komplette (!) Aufstellung aller Levelcodes:

Ein-Spieler-Modus

BLOCK
WATCH
LAGUN
BIRMA
SERPT
RAMBO
YUKON
POINT
FROGS
ITALY
LINES
VARUS
SOUND
TWEAK
NIPON
FLAIR
ARROW
KORSO
NOUTH
FJORD
DONOR
LEYES
JUMPY
WERFT
WINIT

Zwei-Spieler-Modus

CLOCK
LOSAG
BOMBS
COMET
PEARL
MIROR
ROMEL
MAGMA

Bonus-Level(2-Spieler)

TENNO

Anton Susilovic

Godfather

Wenn Sie im Pausenmodus "PIZZA HUT" eingeben, sind Sie fortan unverwundbar und können das Spiel in einem Zug locker durchspielen.

Simon Homatas

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 500,-**!

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessiern könnte flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

CT Verlag
PC GAMES
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Ultima 7

Eine kleine Ergänzung zu Arne Schmitz´ Cheat aus der Secret Whisper 12/92: Nach Eingabe von "ULTIMA 7 abcd" und <Alt>-255, steht nicht nur ein Cheat-Menü (F2) zur Verfügung, sondern auch eine komplette Karte von Brittania, in der man sich an jeden beliebigen Punkt der Insel teleportieren lassen kann. Außerdem läßt sich nach Druck der F5-Taste eine beliebige Zahl zwischen 0 und 80 eingeben, die allerlei Spells aktiviert. Die Möglichkeiten sind schier unbegrenzt, so gibt es beispielsweise eine geheimnisvolle Create-Item-Funktion und viele andere Nützlichkeiten. Viel Spaß beim herumprobieren!

Stefan Wessely.

Special Forces

Haben Sie Probleme mit Ihren Pixelhelden? Ein Cheat bringt verbrauchte Energie sofort zurück und läßt die verwundeten Rambos förmlich wieder auferstehen: Wenn einer der Kämpfer verwundet worden ist, wird einfach die C-Taste gedrückt. Der betreffende Held gräbt sich ein und besitzt schon nach kurzer Zeit wieder seine volle Kampfkraft. Sehr einfach, aber wirksam bei dem haarigen Strategiegemetzel.

Thorsten Tillack

Storm Master

Wer gerne wissen möchte, wo sich die Winde verstecken, drückt im Menü des Müllermeisters die Tasten <CTRL> und <ALT>, hält sie gedrückt, und klickt jetzt das Windsymbol an. Wer das Ganze auch noch erfolgreich beenden möchte, ohne einen einzigen Tropfen Schweiß zu verschwenden, hält wiederum beide Tasten gedrückt und klickt im Siebenerrat das Symbol des Hofnarren an.

Gunnar Maschke

First Samurai

Bei diesem Actionspiel gibt es einen sehr einfachen Trick, um den schwierigen siebten Level zu überspringen. Im sechsten Level besorgt man sich die Glocke und eines der Specials. Jetzt geht man ein Stück nach rechts, bleibt bei den Steinen stehen und benutzt die Glocke. Der Glockenton ruft einen Engel, der einen Stein wegträgt. Jetzt springt der Samurai auf die drei Tonnen rechts und begibt sich von dort aus nach rechts zu dem entstandenen Erdloch - und schon ist der siebte Level bewältigt.

Bart Simpson

Wer bei dem Spiel einmal besonders viele Cherry-Bombs haben möchte, ohne sein ganzes Geld abgeben zu müßen, sollte im Laden nur eine einzige kaufen. Diese Bombe wird dann im Inventar angewählt, und anschließend der Joystick zweimal nach unten gezogen. Damit wirft Bart gleich zwei Bomben, obwohl er nur eine hat. Das Resultat ist die stattliche Anzahl von 99 Cherry-Bombs im Inventar...

Philipp Sademan

Starbyte Super Soccer

Eine Erweiterung des Stadions auf 100.000 Plätze ist sehr preisgünstig zu realisieren, wenn man die begonnenen Bauarbeiten nach einer Woche abbricht. Nach einer weiteren Woche kann man dem Manager-Info entnehmen, daß das Stadion mittlerweile Platz für 100.000 zahlende Zuschauer hat. Natürlich hat dieser Trick später trotzdem erhöhte Unterhaltungskosten zur Folge.

Matthias Hartman



Ultima Underworld

Blutvergiftung? Grüne Gesichtsfarbe? Ab heute kein Problem mehr. Wenn der Held einmal vergiftet ist, sollte man sich folgendes zu Herzen nehmen: Es wird einfach einer der zahlreich herumliegenden Blutegel aufgenommen, und sich damit selbst Blut abgezapft. Eine derartige Saugaktion wirkt nämlich erstaunlich belebend. Besonders clevere Abenteurer halten sich übrigens immer einen guten Vorrat an kleinen Blutsaugern, so ist man auf alle Eventualitäten vorbereitet.

Andreas Berk



The Killing Cloud

Vor dem Beginn eines Auftrags sollten soviele Netze wie möglich verteilt werden, aber nur drei oder vier PUBs. Danach im Waffenlager einen Schutzanzug, und für das restliche Geld noch Maschinengewehrmunition kaufen. So ist der Spieler ideal für jedes Abenteuer ausgerüstet.
Abschließend noch ein paar Codes:
Level 2: AOOTGDEB
Level 3: 2OOTGDCX
Level 4: QOOTRDCV
Level 5: 3OOFRDXU

Dominik Heimen

Death Track

Ein ansehnliches Vermögen kann bei dem Rennspiel auf zwei Arten gemacht werden: Durch gute Platzierungen oder eine kleine Manipulation an der Datei "SAVEGAME". Laden Sie den File dazu in Ihren Diskettenmonitor (zum Beispiel DEBUG) und verändern Sie den Wert an der Datei-Offsetadresse 12Hex in ffffHex.

Rocketeer

Wer in dem Episoden-Abenteuer von Disney-Software so seine Probleme mit dem Weiterkommen hat, bekommt jetzt die nötigen Levelcodes.
Level 2: Shootout
Level 3: Chase
Level 4: Rescue
Level 5: Banshees

Roman Schweigert

DSA - Die Schicksalsklinge

Ein Programmfehler verhilft Ihnen zu unendlichen Moneten. Dazu gehen Sie in Thorwal in den Dungeon unter der Kämpferakademie und lassen sich in einem der zahlreich gebotenen Kämpfe verwunden. Anschließend spenden Sie im Tempel Ihr gesamtes Geld - verzichten aber auf ein Gebet. Jetzt gehen Sie zum Heiler und lassen sich behandeln. Das hat zur Folge, daß ihr Konto überzogen wird und ein negativer Kontostand erscheint. Daraus folgt nun aber, daß Sie überall einkaufen können ohne jemals Bankrott zu gehen.

Rainer Nagel

Elite Plus

Auch hier können Sie über einen Umweg zu mehr Credits kommen, indem Sie den Wert am Datei-Offset acHex in ffHex umändern. Dadurch haben Sie im Spiel dann 255 Tonnen Computer geladen, die Sie teuer verkaufen können.

Christian Will

Bumpy´s Arcade Fantasy

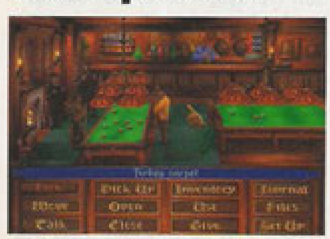
Levelcodes:
ACCES
BUTTON
ISLAND
PRETTY
WINNER
ZOMBIE
LOVELY
SYSTEM

Dirk Pißler

Komplettlösung

The Lost Files of SHERLOCK HOLMES

Bevor wir loslegen zwei Leitsätze aus Holmes' Handbuch für Detektive:
1. Jeder Gegenstand, und sei er noch so unscheinbar, verdient eine eingehende Untersuchung.
2. Jede Person gilt es in die Zange zu nehmen. Das Verhör endet erst, wenn alle Fragemöglichkeiten erschöpft sind.



London, November 1888. Die junge Schauspielerin Sarah Carroway wurde auf bestialische Weise ermordet. Alles deutet auf einen neuen Anschlag des Rippers hin. Doch Inspector Lestrade von Scottland Yard ist sich seiner Sache scheinbar nicht ganz sicher. Also zieht er Meisterdetektiv Sherlock Holmes zu Rate.
In der Droschke gelangt die legendäre Spürnase zum Ort des abscheulichen Verbrechens. Hier entgehen ihm die Zigarrettenstummel in der linken unteren Ecke genausowenig wie das zerknüllte Stück Papier und die Brechstange. Auf dem Kleid der Toten entdeckt Holmes eine weiße, pulvrige Substanz, die er mitnimmt.
Inspektor Lestrade tippt auch nach einem längerem Plausch auf Jack den Schlitzer. Holmes kitzelt aus seinem Kollegen heraus, daß Sheila Parker die Leiche entdeckt hat. Völlig verstört sitzt die Aktrice in ihrer Garderobe. Nach kurzer Zwiesprache verabreicht ihr Doktor Watson ein Beruhigungsmittel. Zeit für's obligatorische Interview. Es stellt sich heraus, daß ein mysteriöser Typ Sarah in den letzten Tagen am Hintereingang aufgelauert hat. Seinen Namen kennt Sheila zwar nicht, dafür aber den Weg zu Sarah's Appartment. Jetzt wendet man sich Henry Corruthers, dem Bühnenmanager zu. Auch ihm ist die zwielichtige Gestalt nicht entgangen. Im Moment plagen den guten Mann jedoch andere Sorgen. Seit geraumer Zeit klemmt die Hintertüre und läßt sich nicht mehr öffnen. Wie immer weiß Holmes sofort Rat: Unter dem Schrank rechts versteckt sich eine kleine Springfeder. Curruthers dankt für das Fundstück und bringt das Schloß in Schuß. Nun suchen wir freilich nicht gleich das Weite, sondern packen die häßlichen Blumen, die Notiz von Sarah's geheimen Verehrer und das Parfumfläschchen ein.
Weiter zu Mrs. Carroway's Wohnung. Inmitten der schmutzigen Wäsche vergammelt ein Trikot, wie es normalerweise nur Rugby-Spieler tragen. Ziemlich ungewöhnlich für einen Single. Genauso seltsam wie der kleine Schlüssel, der auf den Boden fällt, sobald Holmes den Regenschirm aufspannt. Ein schneller Blick auf das Parfum gibt dessen Herkunftsort preis. Schnurstracks galoppieren die Pferde zu Belle's Geschäft. Holmes quetscht die Besitzerin hinsichtlich eines großen, lockigen Jungen aus. Siehe da - so ein Kerl hat kürzlich einen verführerischen Duft bei ihr erstanden. Ganz Gentleman verläßt Holmes das Geschäft nicht, ohne selbst ein Mitbringsel zu erwerben. Seine Wahl fällt auf "Nummer 41 - Cote D'Azur". Offensichtlich etwas für Anspruchsvolle. Belle verabschiedet sich kurzzeitig, um die exquisite Packung aus dem Lager zu holen. Jetzt ist der Moment gekommen, die Putzfrau auf den Käufer anzusprechen. Sie weiß interessantes zu berichten...
Nach sovielen Hinweisen gönnt sich Holmes einen Abstecher nach 221b Baker Street. Er legt die Blume unter das Mikroskop des Untersuchungstisches, entflammt den Ölbrenner und erhitzt das Gewächs im Reagenzglas. Ergebnis des Tests: Die Blume wurde künstlich gefärbt. Auch die weiße Substanz von Sarah's Leiche wandert in den Brenner. Kaum zu glauben - da sind ja Spuren von Arsen drin!
Vor der Haustür spricht Holmes den kleinen Wiggins an. Der Laufbursche erhält das Blümchen und den Auftrag, nach einem Laden zu suchen, der derartige Ware feilbietet. Anschließend geht's noch einmal zum Tatort. Von Sarah's sterblichen Überresten fehlt auf einmal jede Spur. Dr. Watson gibt zu bedenken, daß Scottland Yard den Körper bereits in die Leichenhalle gebracht haben könnte.
Ganz richtig. Vom Leichenbeschauer erhält Holmes einen Einblick in die Handtasche der Verblichenen. Als er den großen Schlüssel an sich nehmen will, mischt sich Inspektor Gregson ein. Nur mit Genehmigung seines Vorgesetzten Lestrade darf man das Beweisstück einpacken. Also nix wie hin zu Scottland Yard. Wider Erwarten scheitert der Detektiv am Wachmann vor der Tür. Zurück im Leichenschauhaus verspricht Gregson seinen Einfluß spielen zu lassen. Das klappt auch, doch der diensthabende Sergeant möchte seinen Chef im Moment nicht stören. Auf der Straße vor dem Polizeigebäude haut Holmes den scheinbar blinden Händler um Hilfe an. Zuerst fließen die Informationen spärlich. Sherlock droht seinem Gesprächspartner jedermann zu verraten, daß er sehrwohl sein Augenlicht besitzt und nur das Mitleid der Menschen ausnutzt. Voila, schon wissen wir, daß der Sergeant auf zuckersüße Komplimente anspricht. Lestrade erscheint und veranlaßt alles Nötige, damit Holmes den Schlüssel bekommt. Im Tausch gegen den Abholschein wechselt das begehrte Teil beim Leichenbeschauer den Besitzer.
In der Allee schließt Holmes die Bühnentür mit dem Schlüssel auf. Auch die Kommode in der Gardrobe gibt endlich ihren Inhalt preis, dem kleinen Schlüssel sei Dank. Aus dem obersten Schubfach staubt der Schnüffler zwei Karten für die Oper ab. Sarah's Schwester Anna singt allabendlich im "Chancery Opera House". Nachdem man die Tickets dem ersten Kontrolleur links gezeigt hat, verrät einem Manager Epstein, daß von der jungen Dame seit gestern jede Spur fehlt. Auch der Wächter vor der Treppe will die Karten sehen, bevor er einen in die Loge läßt. Dort begegnet Holmes einer schrulligen alten Dame. Auch sie beäugt die Karten, dann kritzelt sie ein paar Zeilen auf einen Zettel. Aus dem Gespräch geht auch hervor, daß Sarah's Freund auf den Namen James hört und eine seltsame Haßliebe zu ihrem blauen Amulett hegt.
Als Epstein das Geschreibse der alten Lady sieht, führt er den Spieler in Anna's Räumlichkeiten. Um die Kommode zu öffnen, gilt es, den Manager abzulenken. Watson übernimmt diese Aufgabe. In der mittleren Schublade des Schrankes verstecken sich Anna's Hausschlüs-

221B Baker Street | Murder Scene | Scotland Yard | Belle´s Parfumerie | Old Sherman´s | Southwark Morgue | Anna´s Flat

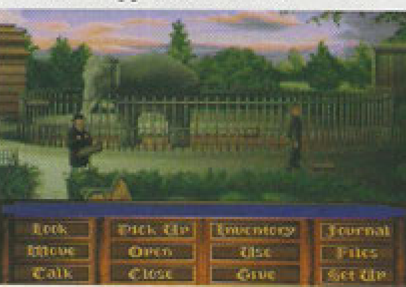
sel. Da von der Adresse noch jede Spur fehlt, geht's zurück in die Baker Street. Wiggins ist zurück und verrät, daß Lesleg im Vergnügungsviertel Covent Garden colorierte Blumen verscherbelt. Ein hübsches Exemplar erweckt Holmes' Neugier; kaufen! Lesley zeigt sich sogleich gesprächig. Mit dem Drahtkorb fischen wir nun die Schellen aus dem Faß.
Zeit für einen Abstecher im Moongate Pub. Vom Barkeeper ist nichts Wissenswertes zu erfahren. Holmes muß erst seine drei betrunkenen Kumpels und ihn selbst beim Dart-Werfen bezwingen, bevor sich das ändert. Nach der Actioneinlage gibt der Wirt die Anschrift eines Chemikers in der Umgebung preis.
Dort angekommen ersteht der Detektiv eine beliebige Tinktur. Anschließend fühlt er dem Jungen hinter der Kasse bezüglich Sarah auf den Zahn. Offensichtlich vertreibt sich James auf einem Rugby Feld im Nobel-Viertel South Kensington seine Freizeit.

Da Holmes bereits weiß, wie James aussieht und welche Zigarretten er raucht, fällt es ihm leicht, aus dem Coach den ganzen Namen herauszukitzeln - James Sanders. Natürlich streitet selbiger seine Affäre rundherum ab. Belle's Parfum überführt ihn. James bittet den Detektiv in seine vier bescheidenen Wände im Wohnheim des Eaton-College. Er kann nicht glauben, daß seine Geliebte tot sein soll. Daher besorgt man

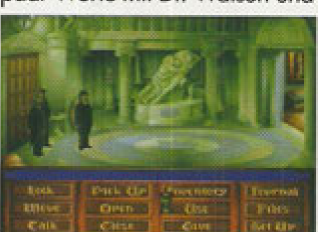


entweder aus der Leichenhalle eine Sterbeurkunde oder die Zeitung vom Morgen, in der von der Greultat berichtet wird. Unglücklicherweise ist die heutige Times am Kiosk in der Baker Street schon vergriffen. Deshalb sprintet Wiggins zur Fleet-Street und organisiert im Verlag eine Ausgabe. Da steht es, schwarz auf weiß: Sarah Carroway ermordet. Trotz aller Trauer plaudert James aus, daß ihr Schwesterchen Anna mit einem gewissen Antonio Caruso liiert war.
Bleibt die Frage, wo der Lover wohnt. Ein Besuch im "Bernhards Public House" bringt Klarheit. Erst einmal wollen die drei Billardspieler unter sich sein. Welch Glück, daß der Barkeeper Intimes über einen der drei, Jack Mahoney im gelben Jackett, zu berichten weiß. Als Holmes den Ehebrecher sein Verhältnis zu einer Schauspielerin auftischt, gibt's als Belohnung die Adresse.
Antonio gibt sich ebenfalls gesprächig - Anna's Wohnung bleibt nicht länger ein weißer Fleck auf der Landkarte. Eher beiläufig erwähnt der Westentaschen-Casanova noch, daß seine Freundin beim Picknick im Stadtpark ihre Wochenenden mit einem besonders schüchternen Jungen vertrödelt.
Ehe wir dieser Spur nachgehen, bringt uns die Droschke zu Anna Carroway's Wohnung. Wie es der Anstand von einem verlangt, klopft man erst dreimal, bis man sich mit dem Schlüsselbund aus dem Opernhaus Zutritt verschafft. Auf dem Tischchen liegt ein Silbertablett mit der Visitenkarte von Jacob Farthington, seines Zeichens Rechtsberater. Vor dem Abstecher ins Obergeschoß verursacht Holmes schnell eine kleine Sauerei, indem er den Blumentopf bei der Treppe umwirft. Als die Putzfrau in Anna's Schlafzimmer davon erfährt, eilt sie pflichtbewußt sofort nach unten. So bleibt genügend Zeit, daß Tagebuch hinter der Statue zu nehmen und einen Blick 'rein zu werfen. Von einem lebenswichtigen Brief ist da die Rede, den Anna ihrer Schwester vor kurzem anvertraut hat.
Ganz offensichtlich geschehen seltsame Dinge im Hause Carroway. Jacob Farthington teilt diese Auffassung und bringt Licht ins Dunkel: Vor zehn Jahren war Anna Carroway als Hausmädchen bei Lord Brumwell beschäftigt. Beide verliebten sich ineinander und Sarah

bekam von ihrer Lordschaft ein Baby. Damit steht fest, um wen es sich bei dem kleinen Jungen vom Picknick-Platz handelt. Ohne ein Geschenk will Holmes ihm aber nicht unter die Augen treten. Für eine halbe Krone luchst er Wiggins also sein Ka-



leidoskop ab. Das Mitbringsel verfehlt seine Wirkung nicht. Fasziniert von den Farbspielen vergißt Paul Brunfield-Carroway beim Weggehen sein Cappy. Dank der Kopfbedeckung führen die Ermittlungen weiter in den angesehenen "Eddington Equestrian Shop". Typisch Schnösel bewahrt der Verkäufer Stillschweigen über die Identität seiner Kundschaft. Durch einen Blick auf die gekreuzten Schwerter an der Wand bemerkt Holmes, daß der Laden neben nobler Kleidung auch gefälschte Antiquitäten feilbietet. Zwei zahlungskräftige Kunden verlassen überstürzt das Geschäft und unser Snob hinterm Thresen muß wohl oder übel plaudern.
Wenden wir uns nun Bradley's Tabakwarenladen zu. Sherlock Holmes fasziniert der ausgestopfte Elch an der Wand. Um zu erfahren, wer für das Kunstwerk verantwortlich zeichnet, schiebt man die drei Holzkisten so gegen die Wand, daß ein Treppchen entsteht. Statt nun dem Tier sinnlos in die toten Augen zu starren, dreht man das Geweih um.
Im "Oxford Taxidermy" ist der Urheber des Wandschmucks leider nicht anzutreffen. Lars, der junge Konservator, kann einfach nicht für sich behalten, daß sein Chef Mr. Blackwood sich für den Abend mit zwei Kontaktleuten an der Themse verabredet hat. Das bedeutet Ärger!. Nach eingehender Inspektion packt Holmes das Messer und den weißen Kittel in sein Inventar. Von Dr. Watson erfährt er, daß Toby der Spürhund in der Lage wäre, Blackwoods Fährte aufzunehmen. Daher nix wie hin zum "Sherman's Place". Nach der obligaten Begrüßung des Inhabers borgen wir uns die Leine aus und nehmen Toby in Schlepptau.
Wie durch ein Wunder klappt die verwegene Aktion. Am Flußufer organisiert Holmes aus der Scheune links den Hammer. Jetzt schiebt er eines der Fässer unter die Tür zu seiner Rechten. Raufklettern lautet die Devise, denn nur so kommt man an den leeren Eimer heran. Während der Klettertour fällt ein Wischlappen zu Boden und verkrümelt sich unter dem Faß. Ist er hervorgekramt, wird der Eimer zu Wasser gelassen. Mit dem feuchten Tuch wischt unsere Spürnase den Staub vom Fenster und bemerkt gar Schreckliches: Blackwood versucht, Sarah's Anhänger zu verhökern. Um das zu verhindern, brechen wir die Tür mit dem Hammer auf. Blackwood geht der Polizei zwar ins Netz, seine Kumpanen aber suchen erfolgreich das Weite.
Immerhin steht jetzt mit ziemlicher Sicherheit fest, wer die junge Schauspielerin auf dem Gewissen hat. Fehlt noch ein Geständnis. Vom Sergeant bei Scottland Yard erhält man die Genehmigung, Blackwood auszuquetschen. Im Gefängnis wirft der Wärter einen flüchtigen Blick auf den Schrieb. Blackwood bereut seine Tat, und hat auch allen Grund dazu. Eigentlich wurde er angeheuert, um Anna Carroway zu töten. Doch wie der Zufall es so wollte, fiel ihm Sarah zum Opfer. Das Medaillion war mehr ein Mitbringsel. Sein neuer Besitzer heißt Nigel Jaimesson, ein stadtbekannter Trödler und Ramschhändler. Jener allerdings bietet das Schmuckstück schon gar nicht mehr feil. Ein Anwalt aus der Kanzlei "Moorehead and Gardner" war so frei, es zu erwerben. Doch da gab es noch einen anderer Interessenten. Robert Hunt, von Beruf Killer!
Folglich schweben die beiden Rechtsbeisteher in akuter Lebensgefahr. Ihre Sekretärin ahnt bereits Böses. Mr. Moorehead ist seit dem Mittagessen nicht zurückgekommen, sein Büro verschlossen.
Am nächsten Morgen führt eine innere Eingebung den Detektiv in den zoologischen Garten. Schon Officer Dugan trägt eine finstere Miene zur Schau. Kein Wunder: Im Zoo liegt eine Leiche. Es ist Gardner, der zweite Anwalt. Inspektor Gregson und sein Constable halten die ersten Indizien parat. Wesentlich ergiebiger fällt die Konversation mit dem Manager des Tiergartens in dessen Office aus. Seinen Angaben zufolge war es Simon Kingsley, der die Leiche entdeckt hat. Kingsley reinigt für gewöhnlich die Löwenkäfige. Im Gehege von Felix schimmert ein kleiner, goldener Gegenstand. Wer glaubt, ihn erhaschen zu können, liegt falsch. Bleibt nur noch eine Möglichkeit: Auf zu Simon Kingsley. In seiner Wohnung inspiziert man die Bücher, das Foto von Felix an der Wand und Simon's schmutzige Stiefel. Es folgt ein längeres Verhör, nachdem Kingsley sich bereit erklärt, den Löwen an die Leine zu legen. Holmes gelingt es, Gardners goldene Taschenuhr einzustecken. Im Uhrwerk lagert ein Fetzen Papier mit der Nummer eines Tresors. Da es sich dabei wohl nur um den Geldschrank in der Agentur handeln kann, nimmt man die Sekretärin erneut in die Zange, wechselt ein paar Worte mit Dr. Watson und



belinst ALLE Gegenstände. Erst jetzt kann Holmes die alte Schreibmaschine packen und durch das Glasfenster in Mooreheads Arbeitszimmer schleudern. Was folgt ist eine lange Zwischensequenz am Londoner Bahnhof. Robert Hunt bläst auch Moorehead sein Lebenslicht aus. Holmes ist mal wieder am rechten Ort zur rechten Zeit und bringt den Killer hinter Gitter.
War's das schon? Nein, schließlich geht uns Anna noch immer genauso ab wie der ominöse Anhänger. Letzterer findet sich in Mooreheads Büro. Zu diesem Zweck schiebt Holmes den Sessel und das falsche Bücherbord zur Seite. Dank der Kombination auf dem Zettel steht der Safe im Handumdrehen offen. Ein genauer Blick auf den Anhänger offenbart einen Brief, der Lord Brumwell belastet.
Vielleicht wäre es langsam an der Zeit, ihrer Lordschaft einen Besuch abzustatten. An der Tür empfängt einen seine Ehefrau. Sie versucht, die Besucher abzuwimmeln - erfolglos. Als Holmes Lord Brumwell in seinem Arbeitszimmer mit seiner schmutzigen Vergangenheit konfrontiert, macht sich der Missetäter aus dem Staub und verriegelt die Tür. Geistesgegenwärtig zieht der Held am linken der beiden persischen Schwerter an der Wand. Als Folge dieser Aktion läßt sich das Bild an der Wand beiseite schieben. Im Safe dahinter liegt der Zimmerschlüssel. Egal wie schnell man dieses Rätsel knackt, stürzt sich Lord Brumwell von der nächstgelegenen Brücke in den Tod.
Ach ja, eh wir's vergessen. Auf dem Nachttisch in Robert Hunts Zimmer liegt ein kleines Buch. Zwischen den Seiten steckt eine Abholkarte für den Trödelladen. Im Tausch erhält Holmes von Nigel Jaimeson einen Stapel mit Tarot-Karten. Auch sie sind nicht, was sie scheinen und verbergen einen kleinen Schlüssel. Selbiger paßt zur Kommode im Palmengarten des Covent Garden. Noch ein Schlüssel! Holmes bewegt die Kerze auf der linken Empore, woraufhin eine Kiste zu Boden fällt. Für den soeben gefundenen Silberschlüssel kein Problem. Auf dem Pergament aus der Truhe steht, wo Anna Carroway ihr Dasein fristet. Endlich naht Rettung. Am "Savoy Street Pier" knackt Sherlock die Türe mit dem Brecheisen. Danach dürfen sie sich zurücklehnen und ein herrlich kitschiges Happy-End bewundern.

Klaus Vill ■

Unser Spiel des Monats aus der letzten Ausgabe steht Ihnen nun exklusiv als Demoversion zur Verfügung.



1914 - 1918

Nach dem Starten befinden Sie sich unmittelbar im Spiel. Wer Battle Isle ausgiebig gespielt hat, wird sich auch in der History Line schnell zurechtfinden. Für alle anderen hier eine kurze Einführung.
Es handelt sich hierbei um ein komplexes Strategiespiel. Ähnlich einem Schachspiel bewegen Sie eine Reihe Figuren mit unterschiedlichen Eigenschaften. Ihr einziges Ziel ist es, den Gegner "kampfunfähig" zu machen. Dies kann entweder durch Besetzung des gegnerischen Hauptquartiers (vergleichbar mit Schachmatt) oder durch das Schlagen aller gegnerischen Spielfiguren erfolgen. Die Eigenschaften der Figuren lassen sich allerdings nicht so einfach kategorisieren wie bei Schach. Anstatt unterschiedlicher Bewegungsmöglichkeiten haben die Einheiten in HL 14-18 unterschiedliche Reichweiten und reagieren feinfühlig auf bestimmte Bodenbeschaffenheiten. Im Schachspiel kann jede Figur eine beliebige andere schlagen. Da in der HL 14-18 aber alle Arten von Einheiten, vom einfachen Infanteristen bis zum schweren Schlachtkreuzer, vorhanden sind, würde ein solches Regelwerk den natürlichen Begebenheiten nicht gerecht werden. Die Art, die Kampfkraft und die Erfahrung der Einheit bestimmen über deren Sieg oder deren Niederlage im Gefecht. Selbst die umgebenden Einheiten sind wichtige Faktoren bei der Berechnung von Kampfergebnissen. Im Gegensatz zur Vollversion besteht bei der Demoversion nur die Möglichkeit, gegen den Computer anzutreten.
Das Spiel findet in zwei Zyklen statt. Zum einem gibt es den Aktionszyklus, der zum Angreifen oder Schützengrabenausheben dient, und zum anderen den Bewegungszyklus, in dem Sie Einheiten von einem Ort zum anderen bewegen können. Wenn Sie einen Zyklus beenden, müssen Sie dies dem Computer mittels Icon mitteilen. Gesteuert wird das Spiel entweder per Maus, Joystick oder Tastatur. Wenn Sie ihren Cursor verändern wollen, müssen sie die Feuertaste drücken (oder klicken) und in verschiedene Richtungen bewegen. Haben Sie das gewünschte Icon am Bildschirm, können Sie die Taste loslassen, und den Befehl ausführen. Folgende Icons stehen zur Verfügung.



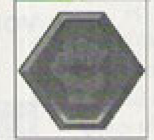
Das symbolisierte "X" zeigt an, daß Sie die Funktion wieder verlassen.



Die Landkarte ist das Sinnbild für den Blick auf die Übersichtskarte des gesamten Spielfelds.



Die Faust ist vergleichbar mit dem Bewegungssysmbol. Damit teilen Sie der Einheit mit, daß Sie sie einsetzen wollen.



Die Kiste ist das Symbol für die Einsicht in ein Gebäude oder einen Transport.



Das Fragezeichen steht für Informationen und Sie erhalten je nach Feld unter dem Cursor wichtige Daten.



Das Bewegungssymbol ist nur im entspr. Modus erreichbar und zeigt u.a. die Reichweite des Gefährts an.



Der Hammer dient zum Produzieren von neuen Einheiten in einem Gebäude.



Der Maulschlüssel dient zum Reparieren von Einheiten. (Nur bei Inventory eines Gebäudes)



Der Doppelpfeil ist das Symbol für den Zykluswechsel.



Funktionstastenbelegung:

F1- Bestätigung Moduswechsel
F2- Musik an/aus
F3- Geräusche an/aus
F5- Joystick 1 an/aus
F7- Maus an/ aus
F8 - Mausgeschwindigkeit
F9- Kampf an/aus

Steuerung über Tastatur:

Cursortasten: entsprechende Joystickrichtungen
Leertaste: Feuerknopf

■ Installations- und Startanweisung siehe Seite 89

LESERBRIEFE

Noch immer kommen die Zuschriften für unsere Leserbriefecke eher zögernd. Woran könnte es jetzt noch liegen? Sollten Sie immer noch der Meinung sein, Ihre Ansichten würden uns nicht interessieren? Das wäre ein folgenschwerer Irrtum. Wir lesen wirklich JEDEN Leserbrief, und wir brauchen wirklich jeden einzelnen Brief. Nur durch Ihre Reaktion können Sie uns helfen, dieses Heft so zu gestalten, wie Sie es wirklich haben wollen. Jede Redaktion ist nun einmal auf das Feedback ihrer Leser angewiesen.
Zudem bieten wir Ihnen mit diesen Seiten auch ein Forum, in dem Sie fragen, meckern, anregen oder diskutieren können. Das sollte Ihnen doch die, vergleichsweise geringen, Unkosten für einen Brief wert sein?
Also - was hindert Sie noch an Ihrem Leserbrief?



RAINERS MACHWERK

Hallo Rainer (Ich hoffe, Du heißt so),
Ich lese schon seit vielen Jahren viele verschiedene Computerzeitschriften. Nun ist mir im September die PC Games in die Finger gekommen. Ich schaue auf den Preis - DM 4,- mit Diskette - dieses Magazin mußte ich haben. Nun habe ich Euer zweites Machwerk in den Händen und will Euch einmal meine Meinung sagen.
Erwünschte Verbesserungen:
1. Könntet Ihr nicht einen Basar einrichten, in dem Ihr Spiele oder Computerzubehör, durch Sammeleinkauf, billig verkauft.
2. Oder wenigstens einen Flohmarkt, für gebrauchte Soft- und Hardware, in dem die Leser ihre alten Sachen tauschen oder verkaufen können.
3. Der größte Nachteil ist wohl die Unübersichtlichkeit:
- Das Inhaltverzeichnis ist am schlimmsten, macht die Schrift kleiner und nehmt mehr Fotos auf.
- Die einzelnen Kategorien sollten auch einzeln behandelt werden und z.B. mit einem Balken gekennzeichnet werden.
Positives:
1. Im Vergleich mit anderen Zeitschriften wenig Werbung:
Bsp. a, Werbung 103 von 196 Seiten (= 52,55%)
Bsp. b, Werbung 59 von 152 Seiten (= 38,82%)
PC-Games (11/92), Werbung 17,5 von 100 Seiten(= 17,50 %)
2. Folgende Kategorien sind echt super:
-Shareware und Public Domain
-Hardware
-Backflash

Christian Wiedemann

▲ Rainer heiße ich zwar nicht - du darfst mich Thomas nennen -, aber ich freue mich in Zukunft genauso wie Rainer Rosshirt über die Zuschriften, die uns die Leser unseres "Machwerks" hoffentlich weiterhin reichlich zukommen lassen.Zu Deinen Verbesserungswünschen:
Findest Du das Inhaltsverzeichnis wirklich so schlimm? Wir meinen, daß es doch ganz übersichtlich gestaltet ist. Über den Vorschlag mit den Fotos werden wir aber nachdenken. Die Idee mit dem Bazar ist dagegen leider nicht realisierbar, schließlich wollten wie keinen Versandhandel aufmachen, sondern ein informatives PC-Spielemagazin - das mußt Du uns schon nachsehen.
Sehr gefreut haben wir uns über Deine kleine Werbestatistik. Wie man sieht, ist die Seitenzahl wirklich kein Indikator für die Qualität eines Magazins - im Gegenteil sogar...



FLINKE SPRITE-BALLEREI

Wenn man einmal bedenkt, was andere renommierte Spiele-Zeitschriften den Käufer kosten, dann kann man Ihnen zu dem günstigen Preis von PC Games nur gratulieren. Und als Krönung noch eine Diskette gratis, das ist wirklich einsame Spitze! Endlich ein Magazin, das nur Spiele für den PC testet und keine störenden Rubriken wie Tests von Konsolen- oder Videospielen enthält. Die einzelnen Artikel sind gut geschrieben und vermitteln den nötigen Eindruck für das jeweilige Spiel. Nur mit den Bildschirmfotos bin ich nicht ganz zufrieden. Benutzen Sie vielleicht schlechte Grafikkarten oder spielen meine Augen schlicht und einfach einen Streich? Man betrachte sich z.B. einmal das Titelbild von Hexuma! (Heft 11/92 S.38). Auch die Beschreibungen zur Benutzung der Spiele auf Diskette sind etwas zu kurz und unausführlich, ja beinahe verwirrend. Doch im Großen und Ganzen macht die PC Games einen wirklich guten Eindruck und ist zudem noch äußerst preiswert, also gerade richtig für den Geldbeutel eines armen Schülers. Ich hoffe nur, daß Sie diesen Preis auch in Zukunft beibehalten. Nun habe ich aber auch noch ein kleines Problemchen, und ich hoffe, daß Sie mir da weiterhelfen können. Mein Einstieg in die Computerwelt erfolgte mit einem C64, den ein paar Jahre später ein Amiga 500 ablöste. Schließlich habe ich mich dann



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
CP Verlag
Redaktion
PC GAMES
Leserbriefe
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

aber auch von meiner "Freundin" getrennt und mir vor knapp einem Jahr einen PC angeschafft. Doch schon bald mußte ich mit tiefem Bedauern feststellen, daß es für den PC zwar viele Adventures, aber leider keine oder nur wenige, der von mir heißgeliebten Baller- und Jump´n Run-Spiele gibt. Aber vielleicht gibt es sie ja doch, und ich weiß nur nicht wo. Und gerade da erhoffe ich mir von Ihnen Hilfe. Vor allem "Blood Money" von Psygnosis oder "Kick off" würde ich sehr gerne auch für meinen PC haben. Auch "Paradroid 90" und Spiele wie "Great Giana Sisters" oder "Bubble Bobble" haben mich damals sehr begeistert. Doch, wie schon gesagt, mein Favorit ist nach wie vor "Blood Money". Deshalb auch meine Frage: Gibt es dieses oder andere, der von mir genannten Spiele auch für den PC? Wenn ja, wo kann man sie kaufen oder bestellen? Haben diese Spiele, falls existent, die gleiche Qualität wie das Pedant vom Amiga? Gibt es vielleicht Firmen, die sich auf den Vertrieb solcher Spiele spezialisiert haben?

Thomas Tillich

Die Preissteigerung vom zweimonatigen Einführungspreis auf endgültige DM 7,- dürfte inzwischen jedem Leser aufgefallen sein - ein Betrag, der sich im Vergleich zu anderen Diskettenmagazinen aber immer noch an der untersten Grenze des preislich Machbaren orientiert. Wir hoffen, daß Ihr Lob auch für diesen endgültigen Preis gilt. Unserer Meinung nach ist die PC Games, als Magazin mit Spielediskette, nämlich immer noch besonders preiswert. Ihre - durchaus angebrachte - Kritik an den Screenshots stößt hier natürlich auf offene Ohren. Wie Du an der Ausgabe 12/92 selbst sehen kannst, wurde die Qualität der Bilder aber bereits erheblich verbessert. Zu den Fragen über die Qualität von Baller- und Jump´n Run-Spielen: Du sprichst mir förmlich aus der Seele. Als Computerfan, der über einen ganz ähnlichen Weg zum PC fand wie Du (Texas Instruments 99/4a, C64, PC), kann ich jeden verstehen, der für seinen PC, den er sich drei- oder viertausend Mark kosten ließ, ähnlich hochwertige Actionspiele erwartet, wie er sie von seinem 500 Mark-Homecomputer gewohnt ist. Ob es aber jemals Ballerspiele mit Spritegrafik geben wird, die im 1:1-Vergleich ihrem Homecomputer-Pendanten das Wasser reichen können, ist sicher nicht so einfach zu beantworten. Ohne Zweifel wäre es möglich, für einen 486er mit "intelligenter" Grafikkarte ein scrollendes Ballerspiel zu programmieren, das den Amiga mit seinem Blitter - ein Chip, der ja extra für schnelle Spielegrafiken konstruiert wurde - recht glanzlos dastehen läßt; nur welche Softwarefirma leistet sich die Entwicklung eines solchen Spiels, wenn es sich momentan wirtschaftlich noch nicht rechnet? Man bedenke, daß momentan höchstens jeder zehnte User einen schnellen 486er besitzt. Die Zeichen stehen also deutlich auf ´abwarten´. Wie Sie schon erwähnt haben, haben die jetzt erhältlichen PCs ihre Qualitäten eben auf anderen Gebieten: Speicherplatzverschlingende Grafikadventures, komplexe Strategiespiele und alle Arten von Spielen mit rechenintensiver Vektorgrafik. Wenn man es genau nimmt, ist der Amiga nämlich nur für das schnelle Verschieben von Bitmaps und Sprites geeignet - vom guten Stereosound mal abgesehen. Außerdem gibt es auch Bitmap-orientierte PC-Spiele, um die Sie jeder Amiga-Spieler beneidet, ich sage nur: Wing Commander 2 und sein hoffentlich bald erhältlicher Nachfolger Privateer.
Eine PC-Version Ihres Favoriten "Blood Money" habe ich leider noch nicht gesehen, und auch bei den anderen Titeln muß ich Dich enttäuschen; zumindest in den letzten beiden Jahren sind mir davon keine PC-Versionen untergekommen, ebenso wenig wie ein auf PC-Konvertierungen spezialisierter Spielevertrieb.



PD

Als erstes möchte ich Ihnen ein dickes Kompliment machen. Eine fachlich gute Zeitschrift mit großem Inhalt und einer Spieldiskette für nur DM 4,-ist schon toll und superpreiswert. Die einzige Änderung, über die ich mich freuen würde, wäre wenn Sie Sportspiele etwas mehr berücksichtigen würden. Nun meine Bitte: Auf Seite 69 der Ausgabe 11/92 beschreiben Sie das "Game Pack VI" und geben als Bezugsquelle aber nur "PD-Studio Nürnberg" an. Da ich mich für die beschriebenen Spiele interessiere, möchte ich Sie bitten, mir die genaue Adresse zu geben, unter der ich das Game Pack bestellen kann.
Vielen Dank im Voraus,

David Roschke

Aus Ihrer - und auch aus anderen Zuschriften merken wir, daß die PD & Shareware-Ecke der PC Games erfreulich großen Anklang bei unseren Lesern findet. Wenn die genauen Anschriften der Vertriebsfirmen gewünscht werden, ist es natürlich gar kein Problem, diese in Zukunft im Bewertungskasten oder einer eigenen kleinen Übersichtstabelle mit abzudrucken. Für alle Leser, die sich für das erwähnte Game Pack interessieren, hier aber vorerst die gewünschte Adresse:
Public Domain Studio Nürnberg
Werderstraße 4
8500 Nürnberg 20
Tel.:09 11 / 53 63 36

SOUNDKARTEN DSCHUNGEL

Erst einmal Glückwunsch zu Ihrer tollen Zeitschrift. In der ersten Ausgabe sahen die Screenshots ja noch ganz schön gemein aus, das hat sich nun ja gottseidank mit der neuen Ausgabe geändert, und wird hoffentlich beibehalten. So, genug von Lob und Tadel, nun zu meinem Problem. Vor kurzem verkaufte ich meinen Amiga 2000, um auf einen 486er umzusteigen. Da ich ein Fan von fetzigem Sound und starken Effekten bin, war ich sehr gespannt auf die PC-Soundkarten, speziell auf die viel umworbene Soundblaster 2.0. Als ich diese aber bei einem Freund probehörte, wurde ich heftig enttäuscht. Anstatt Hörgenuß, plätschert einem nur eher mittelmäßiger Monosound um die Amiga-Soundchip verwöhnten Ohren. Wenn man jetzt die anderen Karten ausgrenzt, die den (schwachen) Soundblaster-Standard emulieren (Sound Galaxy, VGA Stereo FX, Thunder Board usw.) bleiben eigentlich nur zwei übrig, die aus diesem Kreis hervorstechen. Das wäre zum einen die Roland LAPC-1, mit ihrem 32 Stereostimmen, aber leider fehlenden Sampling-Fähigkeiten. Zum anderen die AdLib Gold 1000 mit 20 Stereostimmen und zusätzlichem 12 Bit-Sampling. Nun ist mir leider nicht bekannt, ob Programme bzw. Spiele, die den AdLib-Standard unterstützen, auch die Gold 1000 ausreizen? Oder ob sie dann lediglich die alten 11 Mono-Kanäle der Vorgängerversion emulieren. Zum anderen hätte ich gerne erfahren, ob, wenn man parallel zur Roland LAPC-1 eine samplingfähige Karte installiert, dies von Spielen unterstützt wird. Das heißt, wird die Musik dann von der Roland übernommen, und die Sprachausgabe von der anderen? Ich hoffe, Sie helfen mir, etwas Licht in den Soundbretter-Dschungel auf dem PC zu bringen.

Sacha Dölling

Ihrem Schreiben ist zu entnehmen, daß Sie sich bereits eingehend mit dem Thema Soundkarten auseinandergesetzt haben. Als Anwender, der seinen privaten PC ausschließlich zum Arbeiten und gelegentlich für ein paar Spiele benutzt, muß ich Ihnen sagen, daß ich mit meiner So-

undblaster Karte, die ich inzwischen fast seit einem Jahr einsetze, eigentlich ganz zufrieden bin. Vielleicht hat Ihnen Ihr Bekannter beim ersten Probehören ja auch kein geeignetes Spiel vorgeführt. Unser Tip: Lassen sie sich einmal die Musik von Dune (Virgin Software) vorspielen, und vielleicht werden Sie Ihre Meinung über diese preiswerte Soundkarte ändern.
Wenn Sie natürlich zu den Klang-Perfektionisten oder gar zu den Hobby-Musikern unter den PC-Anwendern gehören, vergessen Sie bitte den letzten Satz. In diesem Fall würde ich Ihnen tatsächlich den Kauf einer ganz anderen Soundkarte empfehlen. Wenn man es genau nimmt, sind es nicht nur zwei, sondern sogar drei Karten, die aus dem erwähnten Allerlei herausstechen: Die beiden, die Sie bereits erwähnten und die etwas jüngere (und noch bessere) Roland SCC-1. Sowohl die SCC-1, als auch die LAPC-1 verfügen über Midi- und FM-Synthesizer-Fähigkeiten, die das preisliche Mittelfeld von Soundblaster bis ThunderBoard gehörig in den Schatten stellen. Rein hardwaremäßig steht auch einer Paarung zweier Soundkarten innerhalb ihres Systems nichts im Weg, denn die Roland-Karten beispielweise verfügen über Standartinterupt-Adressen, die sich mit denen der meisten anderen Karten nicht überschneiden. Am besten bedient wären Sie dabei mit einer Kombination aus SCC-1 und AdLib Gold 1000; bei neueren Spielen, die eine getrennte Einstellung von Musik- und Digi-Effekten unterstützen, könnten Sie das jeweils Beste aus beiden Karten herausholen. Mit dieser Lösung liegen Sie dann aber auch in einer entsprechend hohen Preisregion (ca. DM 1400,-).

GOBLIINS 2

Kürzlich habe ich mir das Heft "PC Games 11/92 gekauft. Einer der Hauptbeweggründe dafür war die beiliegende Diskette. Ich habe das Spiel "Gobliins 2" auch gleich installiert und es verlief alles erfolgreich. Nun startete ich das Programm mit der von Ihnen angegebenen Datei "GO.BAT". Ich fand auch schnell heraus, wie man die beiden Figuren bewegt. Durch mehrmaliges Probieren fand ich noch heraus, wie Winkle auf das Dach kommt, wie er Blumen ißt und wie man sich zwischen dem ersten und zweiten Bild hin und her bewegt. Das war leider auch schon alles. Ich würde Sie deshalb bitten, mir nähere Erläuterungen zum Spiel zukommen zu lassen, denn ich finde das Spiel, auch wenn es nur eine Demo-Version ist, viel zu schade, um nicht gespielt zu werden.

Daniel Pfeiffer

Im Secret Whisper dieser Ausgabe finden Sie ein paar Tips, mit denen eigentlich alle Ihre Fragen zu Gobliins 2 beantwortet sein müßten. Aber Vorsicht - wenn Sie den ganzen Spaß an der Lösung des Demos haben möchten, dann lesen Sie nur bis zu der Stelle, an der Sie feststecken!

ALLE WEGE FÜHREN NACH ROM

Ich habe mir soeben Ihre zweite Ausgabe gekauft und bin begeistert davon. Und das geht sogar soweit, daß ich nichts Negatives auszusetzen habe - und das will etwas heißen. Um auf den Brief in 11/92 von Klaus Helmer zu kommen: Hervorragende Idee, die CD-ROM-Ecke! Vor allem, weil die meisten Programme simple Umsetzungen der Diskettenversion sind, und der geneigte Käufer sich nicht uninformiert zur Anschaffung entschließen kann. Auch eine Vorschau wäre ganz nett, denn wie Sie schon geschrieben haben, gehört die Zukunft ohne Zweifel den CDs! Natürlich besitze ich ein CD-ROM-Laufwerk und bin begeistert von dessen Möglichkeiten. Sicherlich ist die CD bei weitem noch nicht ausgenützt, aber was schon zu sehen ist, würde auch als normales Spiel alle Dimensionen sprengen. So, das war es eigentlich. Übrigens, auch Ihr Bericht über die LAPC-1 war sehr gelungen.

Daniel Furger

Herzlichen Dank für das Lob. Dem ist eigentlich nur hinzuzufügen, daß wir bereits mit Eifer dabei sind, unsere Redaktion mit CD-ROM-Laufwerken aufzurüsten. Die vorgeschlagene CD-ROM-Ecke wird wahrscheinlich schon sehr bald konkrete Formen annehmen.

DIES UND DAS

Sehr geehrte Damen und Herren,ich kaufte Ihre Zeitschrift zwar zum ersten Mal, finde sie aber jetzt schon super. Vor allem wegen des günstigen Preises, und daß auch Shareware-Berichte vorkommen. Jetzt hätte ich auch noch ein paar Fragen an Sie:
1. Warum erscheint PC-Games immer ein paar Tage später, als nach dem in der letzten Ausgabe angegebenen Termin?
2. In Ausgabe 11/92 schreiben Sie (auf Seite 69), daß im Game Pack 6 Mario Bros. enthalten ist. Gibt es dieses Spiel auch einzeln?
3. Stimmt es, daß es schon bald Indiana Jones 5 geben wird?
Viele Grüße von:

Jens Börner

Das Sie unsere Zeitschrift zum ersten Mal kauften, und dann sofort einen Leserbrief schrieben, verdient besondere Beachtung. Das die PC-Games später als angekündigt in Ihrem Zeitschriftenladen erscheint, ist offenbar ein Problem des Vertriebsweges. Wir fühlen uns gänzlich unschuldig! Aber dennoch werden wir die Sache im Auge behalten. Wir hoffen, daß es sich dabei um einen Einzelfall handelt. Mario gibt es natürlich nicht nur im "Game Pack", sondern auch einzeln. Jeder gute PD-Händler sollte Ihnen da weiterhelfen können. Ob es bald Indy 5 geben wird, wäre eine Frage für ein Orakel, daß wir leider nicht unser Eigen nennen. Zu vermuten wäre es schon, aber das letzte Wort ist hier noch nicht gesprochen. Von "bald" kann jedoch keine Rede sein.



SOUND BLASTER

Hallo Leute,
zu Beginn erst einmal herzlichen Glückwunsch für den erfolgverheißenden Start Eures Magazins. Die Konzeption ist Euch wirklich prima gelungen (wahrscheinlich fängt fast jeder Leserbrief so an, aber man hört es doch immer wieder gerne, gell?). Doch nun zu meinem Anliegen:
Ich habe in meinem PC eine Soundblaster Pro-Karte und möchte mir in nächster Zeit ein CD-Rom Laufwerk anschaffen. Kann ich jedes beliebige einbauen, oder bin ich auf ein Laufwerk von "Creative Labs" festgelegt? Gibt es auch externe Laufwerke, da ich technisch nicht sonderlich bewandert bin und mir den Einbau sparen möchte?
Das wärs vorläufig. Ich freue mich schon auf die nächste Ausgabe und wünsche Euch weiterhin viel Erfolg.
Mit freundlichen Grüßen:

Guido Hennemann

An einem Soundblaster kann man eigentlich nur ein Laufwerk von "Crative Labs" anschließen, obwohl die Schnittstelle doch sehr nach AT-Bus aussieht. Ich sehe darin aber keinen Nachteil! Diese Laufwerke sind für ca. 600 DM zu haben und brauchen sich vor Produkten der Konkurrenz nicht zu verstecken. Zudem ist das SB-Laufwerk auch das Einzige, daß Audio-Tracks über die Soundkarte wiedergeben kann. Andere CD-Laufwerke benötigen dazu immer das berühmte zweite Kabel zur Ste-

reoanlage. Sollten meine Informationen nicht mehr ganz aktuell sein, lasse ich mich gern eines Besseren belehren. Externe Laufwerke gibt es zwar, doch 1. nicht von "Creative Labs", 2. sind sie obszön teuer! Da sollte man sich schon fragen, ob sich der Bastelaufwand nicht lohnt, zumal er eigentlich sehr einfach ist, nachdem man die Hemmschranke überwunden und den Rechner erst einmal offen hat. Für die ganz Ängstlichen bietet jeder bessere Computerladen auch einen Einbauservice an.

NOTEBOOK

Gerade habe ich Ihr Heft durchstudiert, und ich kann Ihnen sagen: gefällt mir, gut gemacht; von Stil, von der Schreibe her genau richtig zwischen trockenen User-Magazinen und den kunterbunten Game-Zeitschriften. Auch die Cover Disk gefiel mir ausgezeichnet, wenn auch Steinchen schieben nicht unbedingt zu meinen bevorzugten Spielen gehört.
Und damit komme ich auch gleich zu mir: Ich bin 42 Jahre alt, also nicht unbedingt Ihre Zielgruppe. Durch den Amiga meines Sohnes bin ich zum Computer-Spiele-Fan geworden. Inzwischen arbeite ich mit eine 386er Notebook, 2 MB, 40 MB Festplatte, davon ca. 20 MB mit berufsspezifischer Software, DOS 5.0, kein Windows, aber für die Arbeit am Schreibtisch ein zusätzlicher VGA-Monitor und ein Trackball.
Bevor ich nun viel Geld für Spiele ausgebe: Wie gut kann man so ein Gerät für Spiele nutzen? Ich denke da vor allem an Strategie - und Adventure-Spiele, z.B. Kathedrale, Monkey Island, Indiana Jones, Civilization u.ä. Und wie ist es mit Simulationen a' la Microprose? Was kann man erwarten?
Wo müssen Abstriche gemacht werden? Was geht nicht? In Hinblick auf die hohen Verkaufszahlen von Notebooks könnte ich mir denken, daß dies auch andere User interessiert. Ich würde mich freuen, irgendwann irgendwo dazu einmal etwas zu lesen.
Mit freundlichen Grüßen:

B.M.

P.S.
Bei evtl. Veröffentlichung bitte keine Namen, da mir seitens Arbeitgeber die private Nutzung nicht gestattet ist. Aber ich meine, wenn ich nur Orginal-Software benutze, kann doch nichts passieren, oder?

Zwar können - und dürfen wir keine Rechtsberatung geben, aber es würde uns interessieren, wie Ihr Arbeitgeber die private Nutzung definieren will. Fängt das erst beim Laden von Programmen an, die zum spielen programmiert worden sind, oder schon bei der eigenmächtigen Verwendung von Bildschirmschonern? Und wie will er das kontrollieren? Und vor allem warum? Nutzt sich das Gerät durch private Nutzung schneller ab? Sehr mysteriös diese Angelegenheit.
Doch kommen wir zu Ihrem eigentlichen Anliegen. Sicher ist Ihr Notebook uneingeschränkt nutzbar, aber.....
Der Markt verlangt nach immer komplexeren Simulationen und immer mehr Grafik. Das hat natürlich Folgen. Die ersten Programme werden wohl jetzt schon nicht mehr auf Ihre Festplatte passen. Man denke da nur einmal an Wing Commander II, um nur ein Beispiel zu nennen.
Momentan können Sie zwar nahezu jedes Programm auf Ihrem Notebook nutzen, doch es gibt Ausnahmen. Und diese Ausnahmen werden immer häufiger werden (Links 386 Pro benötigt zB unbedingt eine Super-VGA-Karte usw.). Das ist jedoch ein Problem, daß sie mir vielen Usern teilen werden, und die wenigsten davon besitzen ein Notebook. In der heutigen Zeit einen Computer als zukunftssicher zu bezeichnen, wage ich schon nicht mehr. ■

Die PC Games Coverdisk 1/93

So geht`s...

History Line kann nur entpackt gespielt werden, daß heißt, Sie müssen die Demodiskette entweder auf eine HD-Diskette oder Ihre Festplatte entpacken. Außerdem muß Ihr Rechner mit einer VGA Grafik Karte und mindestens einem 80286 Prozessor ausgerüstet sein. Um das Spiel lauffähig zu machen, gehen Sie bitte folgendermaßen vor (Hier wird angenommen: Laufwerk a ist das 3 1/2 Zoll-Laufwerk und Laufwerk c ist die Festplatte):

1. Die Diskette in das Laufwerk geben.
2. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit folgendem DOS-Befehl:
   cd a: (+ Entertaste)
3. Nun können Sie "History Line" entweder auf Ihre Festplatte oder eine formatierte, leere, 3 1/2 Zoll HD-Diskette kopieren
   a) Coverdisk auf HD-Diskette:
   install a: a: (+ Entertaste)
   b) Coverdisk auf Festplatte:
   install a: c: (+ Entertaste)
4. Um das Spiel zu starten, geben Sie bei entsprechendem Pfad bitte folgendes ein:
   HL 14-18.exe (+ Entertaste)

Wir übernehmen Garantie,...

daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Hinweis

Aus Zeit- und Kostengründen wird jede Coverdisk von uns nur soweit bespielt, wie Daten auf der Diskette vorhanden sind. D.h. leere Tracks werden nicht kopiert und somit auch nicht formatiert. Folglich treten beim Testen der Coverdisk auf leeren (unformatierten) Spuren Fehlermeldungen auf, die jedoch keinen Einfluß auf die Funktionsfähigkeit der Programme haben. Da aus diesem Grund kein verfügbarer (sprich formatierter) Platz mehr auf der Diskette vorhanden ist, können auch keine weiteren Daten auf ihr gespeichert werden, was wiederum zu Fehlermeldungen führen würde.

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 1/93

Die Vervielfältigung unserer Disketten unterliegt einer strengen Qualitätskontrolle. Sollte dennoch einmal eine Diskette nicht lauffähig sein, einfach den Garantieschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und abschicken an:

COMPUTEC Verlag GmbH & Co. KG
- Reklamation PC Games -
Postfach
8500 Nürnberg 1

Sie erhalten umgehend Ersatz.

Adresse (bitte ausfüllen):

Name, Vorname: ______________________

Straße, Hausnummer: ______________________

PLZ, Wohnort: ______________________

Fehlerbeschreibung: ______________________

CHARTS

Hier finden Sie die aktuellen Verkaufs-Charts, die repräsentativ für die gesamte Bundesrepublik monatlich von media control ermittelt werden. Darüberhinaus sind hier die PC Games Wertungen nach Spielgenres aufgeführt, die monatlich aktualisiert werden.



Und hier die Programme, die die Redaktion diesen Monat mit dem PC Games AWARD ausgezeichnet hat.



Der F15-Pilot wartet ungeduldig auf den Einsatz.

- **Alone in the Dark**
  Das Geisteradventure für einsame Nächte
- **Might & Magic 4 - Clouds of Xeen**
  Das "De Luxe"-Rollenspiel
- **King´s Quest 6**
  Die märchenhafte Fantasywelt
- **Task Force 1942**
  Die professionelle Flottensimulation
- **F15 Strike Eagle III**
  Der neue Referenz- Flugsimulator
- **David Leadbetters Golf**
  Der neue Golfspaß

Die Gesamtbewertungen im Überblick

Arcade Action
Dynablaster 75%
Grand Prix Unlimited 74%
Mantis 71%
First Samurai 71%
Rampart 70%

Beat ´em Up
Double Dragon III 33%

Jump ´n Run
Elf 74%
Risky Woods 68%
Wizkid 68%

Adventure
Alone in the Dark 92%
The Lost Filès of Sherlock Holmes ..86%
King´s Quest 6 ....86%
The Legend of Kyrandia - Book I ..77%
Vision 77%

Textadventure
Spellcasting 301: Springbreak 84%
Hexuma 65%

Denkspiel
Oxyd 85%
Gobliins 2 - The Prince Buffon 83%
Push Over ....81 %
HK Mahjong pro 81%
Tiny Skweeks 50%

Strategie
History Line 1914-1918 ....88%
Mega Lo Mania 81%
Laser Squad 80%
Grandmaster Chess 79%

Simulation
F15 Strike Eagle 3 ....92%
Task Force 1942 ....83%
ATAC 80%
Jimmy Whites Whirlwind Snooker 76%
B17 Flying Fortress 69%

Rollenspiel
BAT II 92%
Quest for Glory 3 ....90%
Might & Magic 4-Clouds of Xeen ..88%
The Summoning 82%
Wizardry 7
Crusaders of the Dark Savant 82%

Sportspiel
Links 386 pro 93%
Hardball III 85%
David Leadbetters Golf 82%
TV Sports Boxing 81%
Summer Challenge 78%

Wirtschaftssimulation
1869 ....74%
Multi Player Soccer Manager 26%

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von Media Control

1 (2) **Indiana Jones IV**
Lucasfilm/5.Monat

2 (5) **Monkey Island II**
Lucasfilm/11.Monat

3 (3) **1869**
Max Design/3.Monat

4 (1) **Der Patrizier**
Ascon/4.Monat

5 (15) **Links 386 Pro**
US Gold/2.Monat

6 (5) **Falcon 3.0**
Spectrum Holobyte/9.Monat

7 (4) **Civilization**
Microprose/11.Monat

8 (16) **Gunship 2000**
Microprose/13..Monat

9 (-) **Wizardry VII**
Sir Tech/1.Monat

10 (13) **Bundesliga Manager Pro**
Software 2000/12.Monat



In Monatsfrist durchgestartet bis in die Verkaufs-Top Ten: Wizardry 7 - The Crusaders of the Dark Savant

Widerrufsbelehrung: Ich kann meine Bestellung innerhalb von 14 Tagen widerrufen. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.





Shadow of the Comet

Eternams zweiter Teil

Infogrames knüpft an den Erfolg von Eternam an und bringt nun mit "Shadow of the Comet" ein wahrscheinlich aufsehenerregendes Spiel.

In der Rolle von John T. Carter gilt es, einem astrologischen Phänomen auf die Spur zu kommen. Jahre zuvor machte der Wissenschaftler Lord Boleskine eine Entdeckung , die ihn in den Wahnsinn trieb und kurze Zeit später das Leben kostete. Seine Aufzeichnungen gerieten dabei in Vergessenheit.
In Isthmuth, dem Ort der Beobachtungen, angekommen entpuppt sich die ländliche Idylle für unseren John T. Carter sehr schnell als trügerisch. Irgendwie scheint hier jeder sein Geheimnis mit sich herum zu tragen. Allen voran die Familie Whateley, die von einer besonders merkwürdigen Aura begleitet wird. Im weiteren Verlauf seiner Nachforschungen entdeckt er dann einen ominösen, schrecklichen Kult. Demnach sollen die Angehörigen dieses Kultes unter Leitung eines eigentlich bereits toten indianischen Hexers, grausame Götter beschwören und anbeten, auf daß sich diese noch einmal, wie bereits vor Tausenden von Jahren, auf der Erde ansiedeln. Geschehen soll dies alles, so steht es im Necronomicon, dem Buch der Verdammten, geschrieben, wenn erneut eine ganz besondere Sternenkonstellation erreicht ist. Manchmal ist es schwer ein Held zu sein. Doch die Welt wird es uns danken, wenn wir unsere Angst überwinden, um den Fluch einfürallemal aufzuheben und so den Frieden auf Erden zu bewahren. Unter der Leitung von Norbert Cellier erarbeitete ein fünfköpfiges Team ein packendes Adventure für einsame Stunden, welches uns Anfang 1993 zugänglich sein dürfte.

Thorsten Szameitat



Entity

Die Rückkehr





In den letzten Zügen liegt, was am Ende 1,7 MB Grafiken und ca. 1MB an Sound und Effekten aufweisen kann. Entity könnte sich zum nächsten großen Erfolg für das französische Softwarehaus Loriciel entwickeln, die momentan mit "Best of the Best" bestens vertreten sind.

In der Blüte seiner Zeit, war es für den großen Magier kein Problem, das Monster Entity in seine Schranken zu weisen. Doch nun, wo sein Lebenslicht kaum noch flackert, da sieht Entity seine Zeit gekommen. Doch um der Gefahr nicht völlig wehr- und hilflos gegenüber zu stehen, ruft der Dahinsichende die vollbusige Anthemis ans Sterbebett. Diese soll übrigens in der deutschen Version etwas entschärft, sprich weniger freizügig gekleidet werden. Nun liegt es an Ihnen, sich entweder in ihren Bann ziehen zu lassen und nur noch, den Blick auf das Unwirkliche fixiert, tatenlos den Screen zu betrachten oder aktiv an ihrer Seite gegen das Übel anzugehen.

Fünf Welten und fünf Zeiten liegen vor Ihnen. Jede durch und durch mit monsterlichen Kreaturen angereichert. In gewohnter Jump`n Run`n Shoot-Manier, gilt es hier nichts anbrennen zu lassen, die entsprechenden Bonusstücke einzusammeln und sich so bis zum großen Showdown vor- und durchzukämpfen. Man kommt nicht umhin, bei diesem Grafik-Knaller zu unterstellen, daß der Programmierer David Fernandes (24 Jahre) hier einige seiner Phantasien ausgelebt hat, was an der ein oder anderen, unverbesserlichen Stelle sicherlich wiedereinmal Anlaß zur Kritik sein dürfte. Doch daran sollte man sich nicht stören. Entity sieht gut aus, klingt gut und dürfte ab Januar 1993 erhältlich sein.

Thorsten Szameitat ■



Entity bietet vielversprechende Aussichten für das PC Shoot ´em up-Genre. (Amiga Screenshots)

Whale`s Voyage

Neues von neo

Schätzungsweise vier HD-Disketten werden nötig sein, um diese Mischung aus Rollenspiel und Handelssimulation an den Endkunden weitergeben zu können.



Doch dafür kann man sich dann als Kapitän der Whale auf acht verschiedenen Planeten bewegen, umschauen, sich unterhalten, gegebenenfalls schlagen oder einfach auch nur seiner eigentlichen Aufgabe nachgehen und handeln. Und das mit den verschiedensten Waren. Denn nur wer ein kaufmännisches Geschick entwickelt, der ist im weiteren Verlauf des Spieles auch in der Lage sein Raumschiff für die kommenden Missionen entsprechend auszurüsten. Ziel aller Aktionen ist es, die aufgrund der strukturellen Wandelungen in den Bereichen Wirtschaft und Politik, ins Abseits gedrängte Erde, sauerstofftechnisch wieder zu regenerieren. Seit dem Jahre 2087, nur Optimisten glauben zu hoffen, es würde noch so lange dauern, wird die Erde wie wir sie kennen "künstlich beatmet". Ähnlich wie in Arnis "Total Recall", lebt die Menschheit unter riesigen Glaskuppeln, da die natürliche Biomasse nicht mehr in der Lage war, in ausreichendem Maße Sauerstoff zu produzieren.

Charaktervolle Handelssimulation

Also eine durchaus nachvollziehbare Aufgabenstellung, die sich komplett via Joystick oder Cursortasten bewältigen läßt. Ungewohnte Klänge erreichen uns über ein neues Musiksystem, welches an vielen Stellen den 3D-Eindruck des eigentlichen Spiels noch unterstreicht. Der vorraussichtliche Speicherbedarf wird sich im Rahmen von fünf bis acht MB bewegen, wobei Soundblaster und AdLib unterstützt werden. Erreichen wird uns das Ganze in der Vollversion Mitte Januar. Dann könnt ihr Euch auch auf die ersten spielbaren Levels, in Form der Coverdisk, freuen.

Thorsten Szameitat ■



Harrier Jump Jet

Senkrechtstarter



Mit einem völlig neuprogrammierten Grafiksystem wartet Microprose bei der Jagdbombersimulation Harrier Jump Jet auf.

Die speziell für den Tiefflug geschriebenen Routinen ermöglichen selbst auf einem langsamen 386er außergewöhnlich schnelle und detailreiche Landschaftsdarstellungen, die das Durchfliegen von Gebirgsschluchten wirklich atemberaubend machen: Durch nahtlose Farbverläufe ist die Polygongrafik kaum noch als solche zu erkennen. Für die möglichst wirklichkeitsgetreue Simulation von Cockpit, Flugzeug und Flugverhalten der beiden Harriermodelle GR 7 und AV-8B wurden zwei Piloten der Royal Air Force engagiert.

Viel zu sehen

Da durch die anderen Microprose-Produkte F15, B17 usw. der Weltfrieden hinreichend gesichert ist, bleibt dem Harrierpiloten nur noch die Aufgabe, sich in der Drogenjagd zu engagieren. In weitläufigen Gebieten, wie zum Beispiel Hong Kong oder dem Nordkap muß er die schwer bewaffnete Drogenindustrie bekämpfen. Um möglichst spät entdeckt zu werden sollte er sich im Tiefflug nähern (seitliche Aussicht genießen) und dann die Bombenlast ins Ziel bringen (Feuerwerk betrachten). Doch auch Liebhaber des Dogfight kommen bei Harrier Jump Jet nicht zu kurz, denn die Drogenmafia der nahen Zukunft besitzt ebenfalls Kampfflugzeuge mit bestens ausgebildeten Piloten. Mit Harrier entfernt sich Microprose weiter von dem hochkomplizierten Falcon 3.0 und macht einen großen Schritt in Richtung Spielbarkeit und Spielspaß. Sollte sich in der Verkaufsversion nicht viel von dem bisher Gesehenen verändert haben, so könnte Harrier die bessere Alternative sein.

Harald Wagner ■



The Legacy

Grausiges Vermächtnis

Microprose genießt nicht nur wegen der gewöhnlich hervorragenden Qualität einen sehr guten Ruf, sondern ist auch für revolutionäre Spielideen bekannt, wie ihr neustes Produkt "The Legacy" ein weiteres Mal bestätigt.



Zuerst sollte dieses Action-Adventure-Rollenspiel unter dem Titel "The Haunted House" erscheinen, der auch eine gewisse Ausage über die Story gibt, doch aus unerfindlichen Gründen wurde der Name gewechselt.
Da erbt man doch glatt ein ganzes Haus, und gleich was für eines! Nach dem Hinwegscheiden entfernter Verwandter, ist der Spieler Eigentümer eines großartigen Herrenhauses. Dort angekommen schlagen jedoch die Türen hinter ihm zu; und das ist nicht die letzte böse Überraschung...

Microprose zeigt mit "The Legacy", wie man 3D-Grafik mit dem einfachen 90°-Drehungssystem auch heute noch überzeugend umsetzen kann. Die komplexere Variante Ultima Underworlds würde noch mehr Platz (jetzt schon mehr als 20MB) auf der Harddisk beanspruchen. Digitalisierte Animationen der humanoiden Monster sowie gespenstischer Sound erhöhen nicht nur den enormen Spielspaß, sondern versetzen einen direkt ins Geschehen. Bei einem derart mystischen Hintergrund darf ein gutes Magiesystem natürlich nicht fehlen, viele Zaubersprüche, von denen die meisten erst mit der Zeit erlernt werden, entfesseln unglaubliche arkanische Kräfte.

Rätsel über Rätsel...

Der wohl wichtigste Part eines solchen Spiels sind knifflige Aufgaben, deren Lösung logisch und nicht nur durch Zufall erreichbar sein sollte. Laut Hersteller wartet eine ganze Reihe Knobelnüsse darauf geknackt zu werden. Viele Informationen hierfür können zahlreiche mehr oder weniger freundlich gesinnte Charaktere geben, die einem so nach und nach über den Weg laufen.

Alexander Geltenpoth ■



COMING UP!



Inca

Coktel Visions läßt Sie an der Seite El Dorados eine mystische Reise durch Raum und Zeit unternehmen. Ein multimediales Action-Adventure, das zumindest Ihre Augen und Ohren verwöhnen wird.

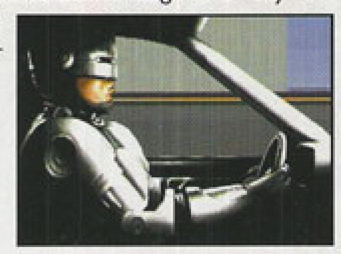
Stunt Island

Das Disney-Imperium hat eine neue Traumwelt geschaffen. Das Kulissen-Eiland dient als Filmset, auf dem Sie in den harten Job eines Stuntmans schlüpfen und so in den Genuß dutzender von Simulatoren, aber auch skurrilen Szenedrehs kommen...Cut!



RoboCop 3

Ocean präsentiert den Nachschlag zum Film. In einem Adventure oder Arcade-Game können Sie im Blechanzug Motor City von den Splatterpunks befreien oder gegen ausgerastete Roboteinheiten kämpfen. Schnelle Vektorgrafik und interessante Effekte lassen hoffen.





Lucas Arts & Lucasfilm Games

In der nächsten Ausgabe können wir Ihnen zwei Leckerbissen bieten.
Zum Einen geben wir einen umfassenden Überblick über die Meisterwerke der Spielsoftware aus George Lucas' Edelschmiede. Zum Andern bringen wir Neuigkeiten und Interviews über anstehende Projekte direkt aus der Skywalker Ranch.

Die nächste PC Games erscheint am 13. Januar 93 im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift
CT Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
8500 Nürnberg 1
Telefon 09 11 / 53 25-0

Redaktionsanschrift
CT Verlag Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Leitender Redakteur
Christian Müller

Redakteur PR
Thorsten Szameitat

Redaktionsberatung
Arthur Kreklau

Korrektur und Bildredaktion
Michael Erlwein

Redaktion
Thomas Brenner, Thomas Borovskis, Lars Geiger, Alexander Geltenpoth, Markus Gurnig, Hans Ippisch, Harald Kern, Wilfried Lindo, Oliver Menne, Martin Müller, Rainer Rosshirt, Thomas Scharl, Harald Wagner, Albert Warnecke, Stefan Zöbisch

Layout
Hansgeorg Hafner, Andrea Haus, Simon Schmid, Michael Schraut, Dieter Steinhauer, Anja Stöberlein

Grafisches Konzept
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
4100 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Druck
Cooper Clegg Ltd.
Tewkesbury England

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.